218,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VI. évfolyam 2. szám, 1995. február

CYBERPUNK

SKELETON KREW - Végre dübörög a banda, és senki nem állhat útjukba. Ők az "ellenállhatatlan" trió.
MANGA MÁNIA - A legendás Blade Runner utódjai elevenednek meg a manga-stílusú rajzfilmeken.
CYBERIA - Vérbeli cyber történet arról, hogy milyen sors várhat egy megrögzött komputer-kalózra (!).

FANTASZTIKUM

NOCTROPOLIS - Életre kelnek egy képregény karakterei. A főszereplő pedig Te leszel.
COMMANDER BLOOD - Az egyik legelvontabb PC CD-s űr-őrület, amely Captain Blood nyomdokain lépdel.
SPACE FEDERATION - Egy startégiai játék, melyhez villámgyors döntések és fürge ujjak szükségesek.

ÉS A REALITÁS

WING COMMANDER 3 - Mire képes ma a filmgyártás és a számítógépipar, ha összeállnak? Ne tudjátok meg...
SONY PS-X - Ha játékteremben akarod érezni magad, ki se mozdulj a szobádból. De a szádat azért csukd be!
ZEEWOLF - Mérföldkő az Amigára készült akciójátékok sorában. Mégis van új a nap alatt?!

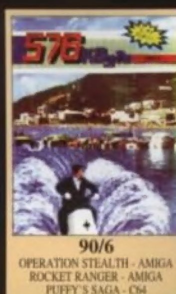
1990


90/2
WEIRD DREAMS - AMIGA
HAMMERFIST - C64
FUTURE WARS - PC


90/3
FIENDISH FREDDY'S CIRCUS -C64
VENDETTA - C64
MIDWINTER - AMIGA


90/4
SECURITY ALERT - C64
INDIANA JONES III - AMIGA
TUSKER - C64


90/5
PROJECT FIRESTART - C64
RED STORM RISING - AMIGA
UNREAL - AMIGA


90/6
OPERATION STEALTH - AMIGA
ROCKET RANGER - AMIGA
PUFFY'S SAGA - C64


91/2
INVEST - C64
CODENAME ICEMAN - AMIGA
TRANSWORLD - C64

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?


91/3
BLOODWYCH - C64
ELVIRA - AMIGA
TIME MACHINE - C64


91/6
THE KILLING CLOUD - AMIGA
SCAPEGHOST - C64
ESCAPE FROM COLDITZ - AMIGA



1991

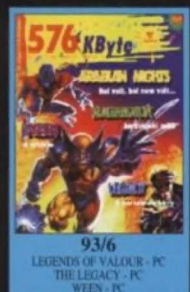



92/5
SPACE ROGUE - C64
POOLS OF DARKNESS - AMIGA
MERCENARY 3 - AMIGA

TÖMD BE A FEKETE

92/6
OMEGA - C64
BIG GAME FISHING - AMIGA
EYE OF BEHOLDER 2 - PC

92/9
SPIRIT OF ADVENTURE - AMIGA
SPACE QUEST 4 - PC
INDIANA JONES 4 - PC


93/6
LEGENDS OF VALOUR - PC
THE LEGACY - PC
WEEN - PC


93/9
TORNADO - PC
BETRAYAL AT KRONDOR - PC
DAY OF THE TENTACLE - PC





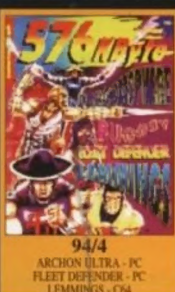
LYUKAKAT!

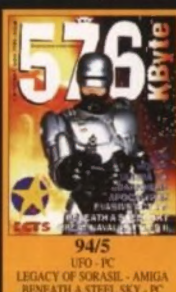


1993


93/10
THE DARK HALF - PC
NIPPON SAFES INC - PC
ONE STEP BEYOND - AMIGA




94/4
ARCHON ULTRA - PC
FLEET DEFENDER - PC
LEMMINGS - C64


94/5
UFO - PC
LEGACY OF SORASIL - AMIGA
BENEATH A STEEL SKY - PC


94/6
SEAWOLF - PC
HEIMDALL 2 - AMIGA
DETROIT - PC


94/7-8
AL-QUADIM - PC
K240 - AMIGA
THEATRE OF DEATH - PC


94/10
COLONIZATION - PC
UNIVERSE - AMIGA
LORDS OF THE REALM - PC

EREDETI ÁRON RENDELHETŐ: 91/2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 10, 12; 92/3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12; 93/1, 5, 6, 9, 10, 12; 94/1, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ: Egybeni megrendelés esetén az 1990-es évfolyam 400,- Ft-ért.

ELFOGYOTT, NEM RENDELHETŐ: 91/1, 9, 11; 92/1, 2; 93/2, 3, 4, 7-8, 11; 94/2

Az újságok eredeti árakon vásárolhatók meg (1990/1-től 1991/6-ig 79,- Ft, 1991/9-től 1992/12-ig 98,- Ft, 1993/1-től. 1993/6-ig 138,- Ft, 1993/9-től 1994/9-ig 168,- Ft, 1994/10-től 218,- Ft. A duplaszámok: 1991/7-8: 158,- Ft, 1992/7-8: 196,- Ft, 1994/7-8: 336,- Ft).

A Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul. Megrendelhető: Comgame GM, 1389 Budapest, Postafiók 132.

VI. évfolyam 2. szám 1995 február

576 KByte

TARTALOM

Találós kérdés. Mi az, ami napjaink rohanó világában a Rád zúduló sokezernyi információ közül a legfrissebbekről, legprecízebben és legszínesebben nyújt felvilágosítást? A választ most is a kezedben szorongatod!

WING COMMANDER 3



A filmipar és a játékgyártás kapcsolata ismét szorosabbá fonódott. Mindkét szórakoztató műfaj a maximumát nyújtja az új epizódban.

ZEEWOLF



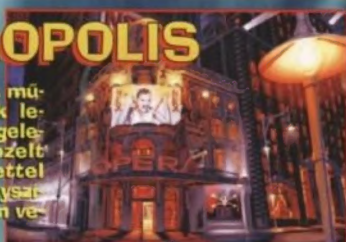
Egy csipetnyi szimulátor, egy maréknyi akció, egy halom életveszélyes küldetés és máris bevetésre készen áll az amigás akciójátékok új etalonja.

CYBERIA



Egy bebörtönzött computer-kalóz alterenatívái: halálos injekció vagy öngyilkos küldetés - avagy a CD-ROM technika erődemonstrációja.

NOCTROPOLIS



A képregény, mint műfaj újjáéledésének lehetünk tanúi: megelevenednek a képzelt szereplők és élettel telnek meg a helyszínek. A főszerepben velünk.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/02-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

BITMAP BROTHERS

A **BITMAP BROTHERS** programjai minden esetben kifinomult designt, agyafúrt ötleteket és forradalmi újításokat tartalmaznak - így lesz ez minden bizonnyal a méltán világhírűvé vált eposz második részével , a ***CHAOS ENGINE 2***-vel is. Igen, igen! Ezt is megértük, az akciójátékok félistenének titulált játék "osztódásnak indult". A sztori ismerős helyszínen folytatódik, pont ott ahol az előző epizód véget ért (már ugye csak annak ismerős, aki végig tudta nyomni...). Szóval a Chaos Engine elpusztult, vele együtt teremtője, a Báró is. Látszólag! Az utolsó pillanatban a Báró belép a gépbe és a tér és idő síkjaiban száguldozva megpróbálja a legfontosabb alkatrészeket kimenteni az enyészetből, hogy újraépítse a gépet (elég kusza, de lehet, hogy csak én vagyok korlátolt). A hat ismert hősünk közül négy utána ered az időalagúton, kettő pedig a masina mellett várakozik, ha esetleg felbukkanna a Báró. A gonosz Baron azonban két harcosunkat megátkozza és sajátjai ellen fordítja. Magyarul nemcsak a számtalan szörny, kreatúra és egyéb teremtmény ellen kell harcolnunk, hanem saját csapatunk egyik tagja is ránk vadászik valahol. Két játékos esetén ez egymás elleni harcot jelent, egyedül nyomulva pedig valódi hajtóvadászattal egyenértékű a játék. Osztott képernyőn folyik a küzdelem, egy apró indikátor jelzi az ellenfél helyzetét, de minden más cuccot, dögöt és rejtett tárgyat magunknak kell felkutatnunk. Kicsit hasonlít a jelenet a Spy vs Spy-ra (a C64 hőskorából). A grafikán is meglátszik a tuningolás: a karakterek animációi olyan elemekkel bővültek, mint például falhoz lapulás, kapcsolók kézzel való átkapcsolása, falról leugrás, arra felugrás, stb. Ezek az extrák fegyverként is felhasználhatók: ha kifogytunk például a lőszerből, várjuk meg, amíg ellenfelünk a fal alá téved és ugorjunk a nyakába; eggyel kevesebb gondunk lesz. Szóval nagyon szerénynek ígérkezik az anyag. Előre láthatólag húsvét táján jelenik majd meg Amigára (500, 1200). Egyéb verziók csak később látnak napvilágot.



ACID SOFTVARE

A névtelenségből nemrég üstökösként feltűnt **ACID SOFTWARE** újabb produkcióval jelentkezik a színen, méghozzá sikerprogramjuk ismét feldolgozott epizódjával, a ***SUPER SKIDMARKS***-szal. Mivel már az előző rész is magasan kiemelkedett a stílustársak közül, ezért ebbe a változatba nem is nagyon pakolnak majd extrákat, csak egy kicsit átgyúrják az anyagot. Egyszerre akár négyen is lehet majd versenyezni egymás ellen egy képernyőn (joy, billentyűzet, egér párosításban), ha viszont csak ketten küzdünk, akkor villámgyors osztott képernyős megjelenítésre számíthatunk. Kicsi, de hatásos újítás, hogy pozíciónk folyamatosan a kocsink felett látható, nomeg ne feledkezzünk meg a plusz két autóról sem, ugyanis már nyolc versenygép tömörül majd a pályákon. (Amiga)



PSYGNOSIS

Újabb taggal bővül hamarosan a Teremtő (ún. God) játékok köre, hiszen a **PSYGNOSIS** is belép a ringbe a ***DAMOCLES*** című eposzával. A márciusi megjelenésű PC-s játék egy elképzelt csillagrendszerben játszódik, a kilenc bolygóból és tizenkilenc holdból álló Gamma rendszerben. A Damocles pedig egy üstökös, amely szabályos időközönként elhalad a bolygók közelében, most azonban vészhelyzet alakul ki: az üstökös egyenesen az Eris nevű bolygó felé halad és biztos pusztulással fenyegeti a lakosságot. Mi sokkal korábban kapcsolódunk be a történetbe, még akkor, amikortól számolva okos energiagazdálkodással, céltudatos tudományos fejlesztéssel és célratörő humánerő felhasználással elkerülhetővé tehető a katasztrófa. A cél tehát egy olyan védelmi rendszer kiépítése lesz (néhány emberöltő alatt), amellyel eltéríthető a pályájáról az üstökös és a csillagrendszer háborítatlanul élheti életét. A futurisztikus stratégiai játékok ezen válfaja, amely ennyire konkrét cél érdekében történő fejlesztési törekvéseket vázol fel, még eléggé ismeretlen, s így méltán számíthat elismerésre. Főleg a megjelenítésre helyezték a hangsúlyt az alkotók, hiszen a legegyszerűbb helyváltoztatás, egyik bolygóról a másikra való utazás is igazi 3D-s



csemegének ígérkezik. Szemünk előtt fejlődnek a városok, az épületek körbejárhatók, bemehetünk mindenhová, társaloghatunk - így lesz igazi életszagú a dolog. (PC) Ugyancsak a nagynevű szoftverház karolta fel a **DEVIDE BY ZERO** nevű fejlesztőgárda produkcióját, a ***VICTORIANA***-t. Az érdekes elnevezésű csapat ("Osztva nullával") nem lehet ismeretlen a hazai rajongók számára sem, hiszen ők álltak az Innocent until Caught és második része, a Guilty mögött is. Mostani projektjük is profizmusról árulkodik, hiszen már a témaválasztás is főnyeremény: a viktoriánus-korabeli történetben egy átlagos és szürke hétköznapjait élő gentleman szerepét játszuk (csak a nevünk nem hétköznapi: Piers Featherstonehaugh), aki egy szép napon egy beszélő macskával találkozik (Csizmás kandúr, vagy mi?). A csodalény elmondja neki, hogy ő a világ első genetikai kísérletének az áldozata, egy távoli szigetről szökött, ahol egy minden hájjal megkent prof éppen a világ leigázásához szükséges genizált hadseregét állítja elő. Több sem kell nekünk, útra kelünk (80 nap alatt...) és megpróbáljuk a lehetetlent. A témaválasztásból, a grafikákból és a karakterek jellegéből is világosan látszik, hogy ki volt az "ötletadó": nem más, mint Jules Verne.

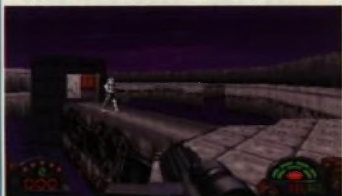


Persze a cselekmény nem koppintás, de a helyszínek és a hangulat szinte megszólalásig hasonlít a nagy író könyveire. Megjelenése április környékén várható PC-re.

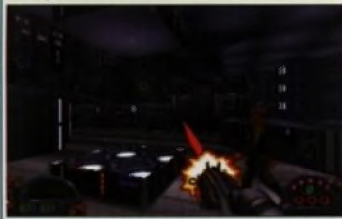
LUCASARTS

Ki gondolta volna (talán csak maga George Lucas), hogy az 1977-ben készített Star Wars a szórakoztatóipar minden területét behálózza és két év híján 20 évvel a megjelenése után is töretlen népszerűségnek

örvend majd. Bár már előzőleg egy kép erejéig beszámoltunk róla, hogy a Doom sikerén felbuzdulva a **LUCASARTS** is kiadja saját klónját a Csillagok Háborúja trilógia alapján, most ismét visszakanyarodnék a



témához. Érdemes még egy utolsó pillantást vetni a ***DARK FORCES*** képeire, mielőtt a végleges változatot tesztelnénk. Azt hiszem, nem árulok el titkot, amikor kijelentem, hogy ez a program lesz a "doomkorszak" koronája, nemcsak grafikája, hanem története és a játék "mélységei" miatt is. Mindhárom epizód szereplői felbukkannak majd a játék során, amelyben mi egy "lázadó" birodalmi tisztet alakítunk, aki valójában a lázadók oldalán harcol a birodalmiak ellen. Darth Vader és Jabba is feltűnik a színen, kiegészülve szörnyekkel, mutánsokkal és az elengedhetetlen fehérruhás birodalmi zsoldosokkal. Ellentétben a Doommal, ebben a történetben inkább a taktikázás, a cselezés és gondolkodás lesz a főszereplő a "lődd-a-száját-ne-totojázz" elvvel szemben. Megéri majd elfutni, elrejtőzni egy-egy komolyabb támadás elől, mint halált megvető bátorsággal kinyíratni magunkat. Az 50 misszió pont duplája a Doomban látottaknak, a grafika felbontása és finomsága (fel és lenézés lehetősége, részletdúsabb és változatosabb hátterek) is hasonló arányokkal rendelkezik, az átvezető képsorok pedig még nagyobb magasságokba emelik a PC lemezen és PC CD-n megjelenő játékot.



TIME WARNER

A jobb játéktermek sztárja már vagy fél éve a ***PRIMAL RAGE*** nevű automata, amely a Mortal Kombat kőkorszaki megfelelője. Jómagam először Angliában láttam, amikor egy japcsi fiúcska halálra szivatott egy Tyrannosaurus Rex-szel egy Brontosaurust. Nem gondoltam volna, hogy hamarosan arról számolhatok be, hogy a **TIME WARNER INTERACTIVE** (korábban Atari Games) belevág a kétes sikerű Rise of the Robots című produkciója után e játéktermi gép konverziójába (Amiga, PC). A készítéshez maximálisan élethű gyurma és műanyagfigurákat használtak (á la Nightmare Before Christmas, Tim Burton filmje), amelyekből a legspeciálisabb mozgáskombinációkat is ki tudták hozni. Egy szépen kivitelezett fejleharapás például 45-50 fázisból állt össze. Az így felvett videoanyagot vitték fel nagyteljesítményű számítógépekre továbbfeldolgozás céljából, ahol a mozgások fázisai lecsökkennek ugyan 15-20 kockára, de árnyékot, hangokat, zörejeket kapnak a karakterek, s így plasztikussá válik a mozgássor. A játék igencsak "hard-core" kategóriájú, azaz minden tocsog a vértől, de végre nem mondhatják azt a kritikusok, hogy fölösleges erőszakról van szó, hiszen az őskorban minden valószínűség szerint ez a stílus volt a menő. A konverzió fejlesztése még gyerekcipőben jár, és bár idénre ígéri a kiadó, szerintem csak jövőre lesz belőle valami (természetesen játékgépeken, PC-n, és ha minden igaz CD32-n is).



CAPCOM/COLUMBIA TRI STAR PICTURES

Bombahírrel zárom az ehavi összeállítást: az USA-ban mostanában mutatják be, nálunk nyáron debütál majd a Capcom által fejlesztett, minden idők legsikeresebb játékából, a Street Fighter 2-ből készült mozifilm, a ***STREET FIGHTER***. A film közreműködői egytől egyig világsztárok: rendezője az a Steven E. de Souza, akinek a Drágán add az életed 1-2-t, a 48 órát, a Flinstonest és hamarosan a Judge Dreddet köszönheti a filmvilág, főszereplői között tisztelhetjük Jean-Claude Van Damme-ot (Időzsaru), Raul Juliat (Addam's Family), akinek váratlan halála miatt ez volt az utolsó filmje, avagy Kylie





Minogue-ot. A rendező/forgatókönyvíró de Souza szerint a legnehezebb a történet kiagyalása volt egy valójában sztori nélküli videojátékhoz, hiszen minden szereplőnek fel kell bukkannia a filmben és az egésznek hihetőnek is kell lennie. Ezért olyan irányba kellett terelni a mondanivalót, mintha akár ma is megtörténhetne. Így született meg a következő alapszitu: a szadista hajlamú és megalomán M. Bison tábornok (Raul Julia) tizenkét ENSZ alakulatot leméexternál valahol egy polgárháború sújtotta dél-ázsiai országban és ráadásul 63 túszt ejt. 72 óra türelmi időt ad, hogy követelését, a 20 milliárd dollárt a túszokért cserébe átadják neki, vagy kivégzi őket. A William F. Guile (Van Damme) által vezetett különleges kommandó tagjai (valójában a Street Fighter 2 szereplői) pedig elindulnak, hogy az ultimátum lejárta előtt végezzenek a tábornokkal. Már majdnem elérik céljukat, mikor egy mit sem sejtő riporternő - szaftos sztorit szimatolva - egy ártatlannak tűnő kijelentésével romba dönti az egész tervet. A fokozódó feszültség végül egy mindent eldöntő tömegjelenettel ér véget, ahol a Gonosz és Jó összecsapásának lehetünk tanúi. Az alkotók megpróbálták maximálisan visszaadni a játék szereplőinek



tulajdonságait, ügyeltek arra is, hogy a ruházatuk a legapróbb részletekig megegyezzen az eredeti karaktereken látottakkal, sőt még egy-két speciális mozgás megvalósítását is megoldották (természetesen itt a videotechnika jött segítségül, különleges effektjeivel és látvány-tükkjeivel). A film egyébként korhatár nélküli lesz (Van Damme első ilyen mozija) és olyan hírességek nyomják majd a talpalávalót, mint Ice Cube, Public Enemy és LL Cool J.

WING

"Hm, ez maga a döbbenet. Csak ámulok-bámulok, mint tíz éve a moziban, a Csillagok háborúján. Igen. És most ugyanazt a látványt, ugyanazokat az effekteket, muzsikákat élvezhetem itthon, a fűtött szobában, az előttem levő monitoron. Döbbenetes. Űrhajók húznak el jobbra, balra, sztereóban hallom a hangjukat. Hol is vagyok? És tulajdonképpen ki vagyok? Mark Hamill? Vagy inkább Luke Skywalker? Egyáltalán Én vagyok-e én? Hová cseppentem? És kik ezek az emberek? Repülni? De hát én csak egy mezei... vagy mégsem. Most veszem észre: nem is otthon vagyok. Ez a TCS Victory! Bevetésre készen állnak... És ezek? Ezek a megsemmisítendő objektumok... Igenis, kapitány... csak még egy szóra... Hobbes, légy te a kísérőm... Az Arrow? Persze, jó lesz. Éppen ideális... A felszállás engedélyezett, minden oké, Ezredes..."

Brrrr, rázhatom a fejem, megint nagyon magával ragadott a WC3. Ez a játék... nem, nem lenne helyes csupán a "játék" jelzővel illetni... Ez a film... hm, ez sem takarja a teljes valóságot, hisz Én is szereplek (és Te is szerepelhetsz) benne. Ez a csoda... nna, azért ne is csöpögjünk. Inkább csak egyszerűen: a WING COMMANDER 3, csupa nagybetűvel. Tényleg nehéz meghúzni a határvonalat a játék és film között, hisz a WC3 történetét, közjátékait egy összesen három órás interaktív film meséli el. (Azért interaktív, mert mi határozzuk meg, hogy mi történjen, tehát aktív szereplők vagyunk, formáljuk a sztorit.) Természetesen amikor akció részekre kerül sor, nemcsak passzív szemlélői leszünk a dolgoknak, hanem személyesen csücscsenünk bele a pilótaszékbe, s rajtunk áll a történet folytatása. Az a látvány, ami ilyenkor fogad, nem mindennapi! Aki ismeri az eddigi Wing Commandereket, annak lehet némi fogalma róla, de a látvány és a minőség közel olyan, mintha filmet néznénk. Nagyfelbontásban(!) repkedhetünk, s ez olyan részletességgel ruházza fel a hajókat, ami már egy filmen is elmenne. E mellé jönnek a sztereo hanghatások és zenekari muzsikák... Egyszóval tényleg olyan érzés mint amikor a Csillagok Háborújában egy kabinból szemlélhettük az eseményeket - néhány másodpercig.

AKKOR JÖJJÖN A FEKETE LEVES!

"Milyen configurációt igényel a WC3?" - hm, ez egy kellemetlen kérdés. Lássuk csak: mivel a játék 4 CD-t elfoglal, nem árt egy CD-ROM (minimum dupla sebességű!), emellett nagy a RAM igénye is, ezért minimálisan 8 MB kell (16 az igazi). Aminek ekkora a RAM igénye, az általában SVGA-s - ez is igaz, tehát kell egy gyors VESA kompatibilis kártya. Ebben az esetben a gyors azt jelenti, hogy Vesa LocalBusos, vagy PCI-Busos. Kell neki egy kis hely a winchesteren is, minimum 20 mega, de nem árt ha 80-at felszabadítunk neki (ez legyen a legkevesebb). Oh, majdnem elfelejtettem: a gépigény! Tehát: ha SVGA-ban akarsz repkedni, végy egy Pentium-90-et, különben pedig elég egy 486DX66. Komolyra fordítva a szót: minimum 468DX33... Amennyiben muzikális típus vagy, jó ha van valamilyen General MIDI-s hangkártyád, hogy élvezd a zenekari muzsikákat (egy GUS kitűnően megfelel) - persze az sem árt, ha van a hangkártyán sztereo digikimenet is.

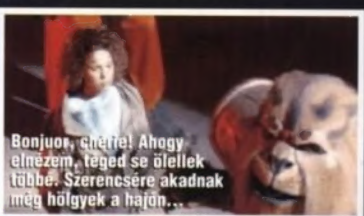
És hogy mit kapunk mindezért cserébe? A mozi részek nem igazi SVGA-sak, "csak" 320x240-es az SVGA-s mód (a VGA-s természetesen 320x200). A helyszínek 640x480-asak, semmi panasz. A repülés - szintén. De ezt egy 486DX66-on is érdemes VGA-ra kapcsolni. Akinek valami gondja lenne az installálással, az mélyen böngéssze át az Install Guide-ot, különös figyelmet szentelve az autoexec.bat és config.sys-nek. Véletlenül se próbálkozzatok CDchace programokkal (esetleg ha van 24MB ramotok, akkor lehet). Ha valakinek Gravise van, az pedig wc3grav.bat-el indítson. Még valami, ami nem szerepel a kézikönyvben: a játék 20MB cserefile-t készít a winchire, de ennek ellenére jó, ha 40-50MB szabad helyünk van, mert ha csak csont 20 MB a szabad, rettenetesen lelassul a winchester kezelése. No, ennyit a technikai háttérről.



A Victory kantinja egyelőre kong az ürességtől.


Egy villanás, és megtörtént a hyperűrugrás.


Ó az! Megismerem! Mark Hamill a Csillagok háborújából!


Bonjuor, cherie! Ahogy elnézem, téged se ölellek többé. Szerencsére akadnak még hölgyek a hajón...


Ó Hobbes. Bár szőrös, mint a Kilrathik, de sok éve a szövetségiek komája... vagy mégsem?

HELYSZÍNEK A TCS VICTORY-N

A mintegy tíz perces filmből (intro), kiderül, hogyan és miért kerültünk a Victory-ra. A Kilrathik csúfosan elbántak velünk, a legutóbbi összecsapás után csak néhány túlélő maradt. Tolwyn admirális a Victory-ra küld szolgálatra. A legendás, nagymúltú Victory-ra... Itt, a Victory-n játszódik a történet, ez az otthonunk, innen indulunk a bevetésekre, ide térünk vissza pihenni. Ha összefutunk valamelyik pilótával a fedélzeten, társaloghatunk velük, nézeteiket oszthatjuk, ellenez-



COMMANDER III

hetjük, barátokra (nőkre!) tehetünk szert, magunkra haragíthatunk valakit. Egyszóval itt élünk. Innen megyünk eligazításra, ahol megtudjuk, mi lesz a következő bevetésünk, majd társat választunk a repüléshez. Ezután jöhet a bevetés, irány a hangár... A küldetés teljesítése után ugyanide térünk vissza, s kezdődhet minden elölről. Ilyen egy pilóta élete.

Flight level: Ez az alsó szint, innen mehetünk a hangárba *(Flight Deck)*, gyakorolhatunk a szimulátoron *(Simulator)*, mehetünk az eligazításra illetve választhatunk társat *(Briefing)*. Ha már jártunk az eligazításon, a *Loadout Terminal*-nál gépet választhatunk. A liftbe beszállva mehetünk fel a személyzeti szintre és a parancsnoki hídra.

Living level: Itt van az elmaradhatatlan kocsma, ahol leginkább dumálhatunk, illetve megnézhetjük a gyilkossági listát. Jobbra vannak a kabinok, itt is beszélgethetünk, esetleg bekukkanthatunk a kabinunkba.

Bridge level: a parancsnoki híd, általában fontos beszélgetések színhelye. Innen mehetünk át a rakétavetőkhöz, ami szintén beszélgetések színhelye lehet.

Majd minden teremben megtaláljuk a komputert, ahol menthetünk/tölthetünk *(duty logs)*, állítgathatjuk a setup-ot *(controls)*, s *log off*-fal kiléphetünk.

Azért szeretem ezt a kasznit... csak ez a Maniac ne lenne ilyen hülye...

Utánaeredek...

Befogom...

Lövök...

És vége!

VÉGRE: KINN AZ ŰRBEN!

A mintegy fél perces mozirész és háromnégy perces töltögetés után végre mélyen belesüppedhetünk a fotelünkbe, s kezünkbe vehetjük joyunkat és keyboardunkat. Az irányítás kísértetiesen hasonlít a TIE-Fighterére, ugyanazok az opciók találhatók meg benne. Nem hiszem, hogy sok értelme lenne leírni a kezelőgombokat, hisz - igaz angolul - de benne vannak a kézikönyvben, igen hamar rá lehet jönni a jelentésükre nyelvtudás nélkül is. Azért néhány, nem teljesen nyilvánvaló eset is előfordul: itt is, akár TIE-Fighterben, mód van a motor, a pajzs, az ágyú és a javítóegység energiaellátását szabályzoni. A P gombbal léphetünk ebbe a módba, és a [,] , Shift + [,] gombokkal adagolhatjuk az energiát. A kommunikáció is egy az egyben TIE-Fighteré. Lássuk az üzeneteket magyarul.

Alt+B: Ne kövess; szállj harcba azonnal!
Alt+F: Zárkozz mögém, kövess!
Alt+D: Sérülés?
Alt+H: Segíts! Szedd le rólam az ellenséget!
Alt+T: Az ellenfél megsértése (magyarul: anyázás).

Íme, a pilótagárda. Hobbes, Vagabond, Velazques, Maniac, Cobra, Flash és Flint.

Az *Alt+O*-val léphetünk be a setup-ba, itt rengeteg dolgot állítgathatunk.

Control: beállíthatjuk, mivel játszunk.
Detail level: a felbontás.
Game play: Collisions off/on: ütközés másik hajóval ki/be.
Invulnerable: sérthetetlenség.

A FILMBŐL


Lethargy. Total Loss. May they rest in peace.


Hm. Egy süllyedő hajó a tengerben. Egy süllyedő űrhajó.

Frame rate switch: a gépünk sebességének megfelelően automata kapcsolás VGA/SVGA között.

Alt. flt. mode.: bedőlés lehetősége.

Cameras: Victim: áldozatra közelít a kamera.

Missile: rakétára "szerelt" kamera.

Auto-switching: VGA/SVGA közötti váltás, a gép sebességétől függően kamera módban.

Unlock: kikapcsolja az irányítást mialatt kamerázik.

Miscellaneous: *Palette flash:* sérülésnél legyen-e villódzás.

Cockpit: kabin képe ki/be.

Jitter: legyen e rázkódás.

Audio: zene, hangok, rádió ki/be.

Skill level: nehézségi fok.

MÁRA ENNYI...

A történet gerincét a Kilrathik Föld elleni támadása képezi. Erre épülnek a kidolgozott részletek, s kalandjainkra a Föld felé vezető viszontagságos úton kerül sor. A legváratlanabb eseményekbe sodródunk, a Kilrathik a leglehetetlenebb időben tolják oda a képüket, meglepő fordulatok történnek a Victory-n - de ezeket nem akarom előre lelőni! És különben sem biztos, hogy amit most leírnék történetként, ugyanaz esne meg mással is - ugyanis egy interaktív történetről van szó, melyet a játékos maga alakít, például mindenki ízlésének megfelelően választhat két leány közül - igaz mindkettő szőke -, másként alakulhatnak apróbb részletek is, attól függően, hogy kit tekintünk bizalmasunknak vagy éppen ellenségünknek stb. Annyit azért elárulok, hogy Tolwyn admirális úgy a huszadik missziónk környékén megjelenik, s néhány küldetés után találkozunk a szövetségi erők szuperfegyverével, a Behemoth-tal, melynek tűzereje a Halálcsillagéval ér fel... S hogy evvel a fegyverrel megnyerjük-e a háborút? Ez már korántsem olyan biztos... Grrr, sajnos nem bírom megállni, hogy ne pötyögjem be, illetve ne kotyogjam ki a végét: kísértetiesen hasonlít a Csillagok Háborúja forgatókönyvére!

A program monumentális, de egy űr-akció játékról nem lehet novellákat írni. Benne van minden, aminek benne kell lennie. Aki egyszer belekezd, annak hosszú napjai fognak rámenni, azt garantálom. De az élmény felejthetetlen. Utoljára nyolc évesen éreztem ilyet, amikor még gyermekként bele tudtam magam élni a filmekbe. Ez az érzés valahogy az évek múlásával fokozatosan elillant, s a legtöbb filmet csak úgy "megnézi" az ember. De ez más... a WC3 magával ragadja az embert. Bevonja az események központjába, főszereplővé teszi, s az az érzés, hogy rajtunk áll vagy bukik a Victory és a Föld sorsa egészen magával tud ragadni.

Koronczai Gáspár


A felszállás nehéz percei. Vajon viszontlátlak-e még, Victory?


Mindig is szerettem az SVGA-s képeket. Azt hiszem, erre se lehet panasz.

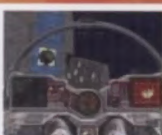
TECNIKAI ADATOK





ARROW

Maximális sebesség: 520 kps
Utánégető: 1400 kps
Gyorsulás: 250 k/s^2
Fegyverek: 2x lézer; 2x ion; 4x2 rakéta
Rakétaelhárító: 16
Hyperűrugrás: Nincs


EXCALIBUR

Maximális sebesség: 500 kps
Utánégető: 1300 kps
Gyorsulás: 275 k/s^2
Fegyverek: 4x tachypn; 2x reaper; 4x3 rakéta
Rakétaelhárító: 30
Hyperűrugrás: Van





HELLCAT V.

Maximális sebesség: 420 kps
Utánégető: 1200 kps
Gyorsulás: $225k/s^2$
Fegyverek: 2x lézer; 2x ion; 2x3 rakéta
Rakétaelhárító: 24
Hyperűrugrás: Nincs





LONGBOW

Maximális sebesség: 320 kps
Utánégető: 700 kps
Gyorsulás: 175 k/s^2
Fegyverek: 2x lézer; 2x neutron; 2x hátsó; 2x2 torpedó; 4x4 rakéta
Rakétaelhárító: 28
Hyperűrugrás: Van





THUNDERBOLT

Maximális sebesség: 380 kps
Utánégető: 1000 kps
Gyorsulás: 200 k/s^2
Fegyverek: 2x plasma; 2x photon; 2x meson; 2x hátsó; 1x1 torpedó; 2x3 rakéta
Rakétaelhárító: 24
Hyperűrugrás: Nincs

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WING COMMANDER III — KIADJA: EOA

grafika ■■■■■■■■■■
hang/zene ■■■■■■■■■■
kezelhetőség ■■■■■■■■■■
kihívás ■■■■■■■□□□
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **99%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: VGA,SVGA CPU: 486DX33
CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SKELETON KREW

ELSZABADULT A POKOL!

A tények a következők: Moribund Kadaver a saját maga által létrehozott psykogenix-hadsereggel elfoglalta Cryo (Monstro) Cityt, a lakosságot genetikai úton szintén átváltoztatta, majd megkezdte a módszeres terjeszkedést a környező bolygókon. Mostanra már a Vénusz és a Mars nagy részét uralma alá vonta. A M.A.D. elit alakulat két emberét riasztotta a helyszínre, akiknek feladata a további terjeszkedés megállítása és Kadaver elpusztítása lesz.

RÖVIDEN AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

A harcosok utasításait a taktikai irányító, a Játékos fogja kiadni. Ő választhatja ki azt is, hogy a három közül melyik zsoldos induljon harcba: *Joint*, a hatalmas testű cyborg; *Spine*, az atlétatermetű katona; vagy *Rea*, a nő. Választásától függetlenül mindegyik ügynökünket ugyanazzal a felszereléssel látjuk el, mely nem más, mint egy gránátvetővel felszerelt lézerkarabély. Ha két katona indul harcba, azokat két külön Játékosnak kell irányítania. Az első harcos fegyverei között az *Enter* billentyűvel választhat, a *kurzorbillentyűkkel* pedig körbeforoghat azzal, míg a második ugyanezeket a *Tab* és a *bal Shift, Alt, Amiga* billentyűkkel hajthatja végre.

Ez is a kopogtatás egyik módja.

Ügynökeink természetesen többféle harci metódust is elsajátítottak, melyek között a Játékos az *F1-F4* billentyűkkel választhat. Ezek között a különbség az, hogy míg az egyiknél az ügynök mindig a menetirányba tüzel, addig a másiknál fegyverét egy irányba fordítva oldalaz. Ugyanitt nyílik mód a kétgombos joystick beállítására is. Abban az esetben, ha valamelyik harcos meghalna, helyén egy koponya jelenik meg, melyet a joystickkal kevésbé veszélyes helyre irányíthatunk, majd a tűzgomb megnyomására a harcos újra előtűnik, és folytatja a harcot. Itt kell megjegyeznünk, hogy katonáink kiképzése csak és kizárólag a harcra terjedt ki, ezért igyekezzünk útvonalukat úgy kialakítani, hogy annak teljesítéséhez fegyverükön kívül semmilyen más eszközt ne kelljen használniuk. Ha bármilyen akadályba ütköznek, azt biztos, hogy tűzerővel meg lehet oldani.



KÉMEINK JELENTÉSE SZERINT...

Következzenek az egyes pályákról kiderített részletek. Összesen négy helyszín várható, sorrendben Monstro City, a Dzsungel, majd a Vénusz és a Mars bolygó. Természetesen minden helyszínen más és más psykogenix-fajokkal fognak a katonák találkozni. Mindegyik helyszín több szintből áll, melyek jellegükben el is térhetnek egymástól, például lávával borított vagy labirintusszerű terepen vagy éppen egy vízzel derékig elárasztott liftben játszódhatnak. Rövid kitérők is előfordulhatnak, ahol egy-egy adott feladatot kell teljesíteni, mely legtöbbször nem más, mint egy zárt terepen az összes idegen lény pusztítása. Legtöbbször a feladat azonban nem más, mint a kijárat megkeresése. Kadaver minden nagyobb helyszínre kifejlesztett egy-egy hatalmas királynőt is, melyeknek támadása akkor várható, amikor a többi "lakos" már megsemmisült. Ezeknek nem csak mérete, de ereje is hatalmas, ezért ajánlott mindig megkeresni gyenge pontjukat, különben a támadás hatástalan marad.

Ellenfelekben nincs hiány.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

Ha a harcos eljutott Kadaver otthonáig, meg kell ütköznie magával a zsarnokkal is. Értesüléseink szerint itt három, koporsószerű energiatelepet fog találni, ezekben rejlik Kadaver ereje. Először tehát ezeket kell elpusztítani, majd magán a varázslón a sor. *Azon játékosoknak, akik először egy szimulátoron szeretnék kipróbálni tudásukat, a következő kódot kell a kiválasztások képernyőjénél begépelnie:*



Sikerült! Bejutottunk a játékterembe.

I WOULD RATHER WATCH FOREST(Space). Ilyenkor a [.] megnyomásával a zsoldost a következő pályára teleportálhatja, a numerikus Enter megnyomásával pedig életeinek számát állíthatja vissza kilencre (mindkét lehetőség korlátlanul felhasználható a szimuláció során).

Az akció közvetítése során a legfejlettebb kép-, és hangátviteli rendszereket használjuk fel az irányítás megkönnyítése végett, azonban a küldetés teljesítése még így sem lesz könnyű, a Játékosnak össze kell szednie minden tudását. Sok sikert!

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SKELETON KREW — KIADJA: CORE

grafika	8/10
hang/zene	6/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	9/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **78%**

C64:	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB	

COMM

BL

Jó napsze

Nem tartozott a szokványos játékok közé C64-en a Captain Blood. Nem volt igazán látványos játék, de különös történetével, izgalmas játékmenetével sokunk szívét meghódította. Most a Mindscape leporolta, s előléptette Bloodot. A PC-s változat már szép színes, az eseményeket gyönyörű animációk kötik össze, s fantasztikusan jó zenék kísérik (a követelmények is ehhez mértek: 486 33 Mhz, CD ROM). A történet pedig maradt a régi, jól bevált sztori:

Sötétség, meleg és csönd vesz körül. Öntudatlanul lebegsz a semmi közepén. De várjunk csak... Mi ez a zaj? Fölpillantasz és egy kicsi, de kényelmes kabinban találod magad. Idegesen keresed a hang forrását, s végignyomogatsz mindent, ami a kezed ügyébe esik. Végre az egyik piros gömböt lenyomva a csörgés elhallgat, s a kis képernyőn egy fura, ormányos alak jelenik meg (ez lenne a telefon?). A figura néhány alig használható tanáccsal lát el, majd bontja a vonalat. "Na, ez az élet is jól kezdődik." Magadra maradtál, egy teljesen ismeretlen univerzumban és egy teljesen ismeretlen űrhajóban. A legjobb amit tehetsz, hogy egy kicsit körülnézel a műszerek között.

A keresgélés hamar eredményre vezet, s Honk, a bőbeszédű számítógép "személyében" hasznos, de néha kibírhatatlan társra találsz. Vele mindenféléről el lehet beszélgetni, kérésedre elmeséli az eddig történteket, s néha még jó tanáccsal is szolgál. A gép bekapcsolás után azonnal felajánlja szolgálatait, majd figyelmeztet, hogy ébreszd fel Bobot, a főnököt, aki a Cryobox nevű szerkentyűben alussza az igazak és a hibernáltak álmát. A felébresztett kapitány egyből elmeséli, micsoda nagy dolgok izgatják fantáziáját (az ő és a világ létezése, stb.). A választ az ősrobbanás közelében szeretné megtalálni minden kérdésére. Ide azonban az út csak téren és időn át, azaz a fekete lyukakon keresztül vezet. S mivel a kapitány nem szeretné irháját eme nemes cél érdekében feláldozni, ezért megalkotott Téged és hajódat, hogy találd meg az utat, s persze az összes választ, míg ő szunyál kis dobozában.


A már felfedezett bolygók betöltik az eget.

Ahogy befejezted a beszélgetést, megint megszólal a telefon. Egy robot jelentkezik, s figyelmeztet, hogy ha nem tűnsz el azonnal a szektorból szétlövi a hátsó feled. Kapcsold be gyorsan a csillagtérképet, s válaszd ki rajta valamelyik bolygót (a választható égitestek jól felismerhetőek. Hajód helyét egy csillogó kör, a még meg nem látogatott bolygókat pedig egy-egy kisebb kör jelzi.) Bökj rá valamelyik bolygóra, mire megjelenik az irányítópanel, a bolygó neve és az ott lakó barátaink. Most egy kattintás a panelre, s már kezdődik is a fénynél is sebesebb utazás az ismeretlenbe.

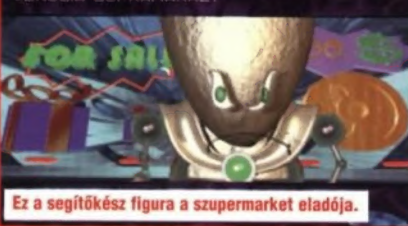
Utad először a *Corpo* bolygóra visz. Egy kattintás az égitestre, s útnak indul az első orxx. Az orxxok élő rakéták, melyek helyetted leszállnak a bolygókra, s ott továbbítják a képet és a hangot közted és a bennszülöttek között. Ez elég biztonságos módja a kapcsolatfelvételnek, hiszen galiba esetén csak az orxxnak eshet bántódása. Az orxxokat a fedélzeten lévő űrbálna, Ma kelti ki korlátlan számban (természetesen ő is Bob kapitány teremtménye).

Az útjára indított orxxnak két úticélt adhatsz: űrhajónk külső felületét, ahol jelenleg még nem sok érdekeset találsz vagy az égitest felszínét.

Lent megpillantod a már telefonból megismert ormányos faj egyik példányát, aki beszélni kezd. Szerencsére készenlétben van Olga, a fedélzeti tolmács, aki azonnal fordítja az egyébként kínainak tűnő szavakat. A kis teremtmény bemutatkozik, s ezt viszonozva rávehető egy kis társalgásra. Ez egész egyszerű: egy listából kell kiválasztanod a téged érdeklő témát, amire rövid választ kapsz, s esetleg egy újabb választék jelenik meg. Az eredeti listához a Talkkal jutsz vissza, elbúcsúzni pedig a Bye kijelölésével lehet. Érdemes ilyenkor partnereinkből minden fontosat kihúzni, azaz minden lehetséges kérdést feltenni. Később nagy haszna lesz az eddig még ismeretlen bolygókról, fajokról, fontosabb személyiségekről szerzett információknak.



Bronko nemcsak kiváló szakács, de kémnek is jól használható.



Ez a segítőkész figura a szupermarket eladója.

Izwalitoból például azonnal kihúzhatod egy roncsbolygó adatait. Sajnos több kérdésre most nem válaszol, mert randevúra siet. Az űrhajóról térjünk azonnal vissza a bolygóra, ahol a törpe elpanaszolja, hogy népe nagyon éhes, s megkér, hogy hozz nekik 1 kreditért annyi húst, amennyit tudsz. Most nyomás a *Moskito* bolygóra, ahol Bronko megvárakoztat ugyan, de második próbálkozásra 3 tonna fagyasztott murffalot ad a pénzért, amivel mehetsz vissza a Corpora. Szolgálataidért cserébe Izwalito egy TV dekódert (segítségével a piramisok között található tévén már igen változatos műsort foghatunk) és egy kreditet ad át. Ezután a kitartó kérdezősködésre a kis lény elárulja, hol találod népének másik bolygóját, majd bemutat egy csőagyú lénynek. A figura meghív hazájába (hopp, egy újabb bolygó koordinátái).

Irány a *Magnus*, ahol az éterből elcsípett üzenetek szerint egy Morning Oil nevű robot vár segítségünkre. A robot tényleg szörnyű állapotban van. Míg beszélgetsz vele, Honk kideríti, hogy a fő gondot a kimerült elemek jelentik. A hajóra visszatérve megszólal a telefon, s egy kereskedő bolygó reklámjába pillantasz bele. Hát ez a legjobbkor jött. Minden bizonnyal elemet is árulnak. Jöhet hát a *Venusia*. Az áruházban gyorsan megtalálod, amit keresel, s az ár is kedvező (pont 1 pénz), úgyhogy bonyolítsd le az üzletet, s vissza a robothoz. A föléledő masinát vidd fel a hajóra, hátha később hasznos információkat lehet kihúzni belőle. Látogasd is meg gyorsan a cryoboxban. A robot a háború után elrejtett kincsekről kezd mesélni, de többre nem emlékszik. A teljes javítást bízd Honkra (néha érdemes ránézni, mert különben soha nem fejezi be a munkát).

A következő állomás a *Rondó*. Itt Yokotól egy csomó információt kapsz (köztük egy újabb bolygó adatait), majd mielőtt távozol, bemutat az apjának. Maxxon nagy csillagász, csak éppen rossz a lencse a távcsövében. Megígéri, hogy amint hozol egy lencsét, valami nagy szívességet tesz neked (s Honk szerint egy jó távcsővel akár a fekete lyukakat is fel lehet fedezni). Időközben Honk befejezi Morning Oil javítását, s a robot elmondja, hogy a pénzszerzés legjobb módja, ha bioniumot (ez az anyag a robotok fő energiaforrása) gyűjtesz és eladod. Ehhez már csak egy bioniumot tartalmazó valamire kell ráakadnod. Ezután Honk kiküldi a robotot az űrbe, hogy fesse ki a hajó oldalát. Menj is azonnal utána, hiszen néhány kérdést is fel kell neki tenni. A robot elmeséli, hogy a kincs helyét csak főnöke, Eviscerator tudja, aki a *Mastachok* nevű börtönbolygón raboskodik.

Most jöhet az *Ekatomb* bolygó. Itt egy teljesen új fajjal, a Slimersszel ismerkedsz meg, akik elmesélik, hogy a galaxisban van egy szanatórium, ahova az örök fiatalságra vágyók igyekeznek. Itt Otto Von Smile elárulja, hogy egy tökéletes lencsét ad bárkinek, aki ki tudja fizetni annak 2000 kredites árát. A következő látogatáskor a doktor már egy jobb üzletet ajánl. Ha megmondod neki egy slimers bolygó adatait, odaadja a lencsét. Most már csak azt kell megvárni, hogy a doki leellenőrizze az információt, s máris viheted a lencsét a Rondora Maxxonnak.

ANDER

OOD

et, kapitány!

Az egyetem legszebb oktatójánál vizsgáztam.

A csillagász nem ilyen lencsét akart, de azért kipróbálja, hátha ez is jó lesz.

Most menj a *Mastachokra*, ahol a börtön kapujánál egy szigorú robot kéri a jelszót (első próbálkozásra semmit sem fogad el, a másodikra a CODE lesz a helyes válasz). Miután a robot megenyhült, elárulja, hogy imádja a Tekno zenét és a Motorolaj parfümöt. Bár nincs egy vasad sem, próbálkozz a kereskedő bolygón. A *Venusián* óriási szerencse ér, nyersz egy kreditet, melyen pont megveheted a robotnak az ajándékot. Menj vissza a börtönhöz, s add oda a parfümöt a robotnak. Mac azonnal barátjának tekint, s megígéri, hogy hamarosan láthatod az elítéltet.

Evisceretor épp szökésen töri a fejét.

Következhet a *Pterra*, ahol egy újabb őrrobottal akadunk össze. Ismét egy kódot kell megadnunk (Exxos), mire a robot felajánlja szolgálatait, s ezt elfogadva azonnal a hajóra teleportálod. Honk hamar feltöri a robot programját, így amikor meglátogatod a cryoboxban már teljesen használható állapotban lesz. Megtudod, hogy a cyberterében találod meg a bioniumot, melyre Honknak nagy szüksége van. Ehhez a robot terében a kis, papírsárkányra emlékeztető nyersanyagokat (Bioxx) kell ujjaddal felnyársalnod. A sárkányokat egyesével a Mantának nevezett, s a képen gitárszerű formában megjelenő valami hasán lévő nyílásba kell dugnod. (A kezet az egér tologatásával irányíthatod, a bal gomb gyorsít, a jobb pedig lassít.) Az egész művelet közben mindenféle alak repked az űrben, s mind akadályozni igyekszik a munkád. Ha a begyűjtést befejezted, a kék kockán keresztül térhetsz vissza a valós világba. Innentől kezdve Honk különféle ötletekkel segíti a fekete lyukak megkeresését, s minden tanácshoz három bioniumot használ el.

Ezután a *Moskito* következik, ahol Bronko felajánlja, hogy mint szakács, csatlakozik a legénységhez. Később a cryoboxban elárulja, hogy a bolygó kikötőjében van egy nagy zeneszerző, akivel érdemes lenne találkozni. Eközben az *Ekatombról* egy segélykérő telefon érkezik.

Morning Oil izgatottan mesél a kincsről.

Hát ennyit kedvcsinálónak. A rövid leírásból remélem a játék menete és kezelése kiderült, a teljes végigjátszásra pedig egyszerűen nincs hely az újságban (az első fekete lyukig kb. 20 bolygót kellett többször bejárnom). Igazából nincs is szükség rá, hiszen elég logikusan követik egymást az események, s Honktól is rengeteg segítséget kapsz. Jó tanácsként csak annyit, szerezz minél több barátot, segíts mindenkinek, ha tudsz, és gyűjts össze minden információt. Mindenesetre a játék végére nem csak Bob kérdéseit fejtheted meg, hanem választ kapsz rá, kik azok az Ondoyantok, ki rabolta el a kis vízfejű gyerekeket és mit akar doktor Smile. Annyit elárulhatok, a történet igazán lebilincselő.

A játék hangulata szerintem tökéletes. A szereplők jellemek, melyek szórakoztatóvá, sőt idegesítővé is válhatnak a játék során (Honk szövegétől például néha feláll a hátamon a szőr.) Egyszóval mindenkinek ajánlom, aki tűrhető módon beszéli a program nyelvét (az általam tesztelt változatban az angolt), s van türelme mindenféle fura lénnyel még furább témákról elbeszélgetni, s meghallgatni véleményüket. A szerzők ugyanis csodálatos világot alkottak.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

COMMANDER BLOOD — KIADJA: MINDSCAPE

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■■□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

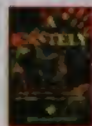
ÖSSZHATÁS 92%

C64: LEMEZ KAZETTA

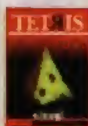
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 6MB VIDEO: VGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND

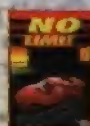
Az 576 KByte eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY
Nézz a halál szemébe!
999,- Ft



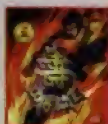
TETRIS ÉS KIKUGI
Tedd próbára türelmed és kitartásod!
699,- Ft



NO LIMIT
Porsche, szerelem, száguldás!
999,- Ft

ÉS A LEGÚJABB C64-ES SZENZÁCIÓ:

LONG LIFE



Ára csak 999,- Ft

A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történelmében.
Specialitások: 2 játékos üzemmód,
digitalizált hanghatások, speciális mozgások, titkos kódok.
Óriási dobozban, az egyik legbiztosabb meglepetés!!!!

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

1995-ben is NYEREMÉNYESŐ!

Aki 1995 június 30-ig legalább fél évre előfizet az újságra, az nemcsak időt, pénzt és fáradságot takarít meg, hanem kis szerencsével nagyértékű nyereményként egy SEGA SATURN-t is nyerhet a budapesti, győri vagy pécsi 576 KByte Shopból.

A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.



Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ **negyed évre: 600,–**
- ❑ **fél évre: 1.200,–**
- ❑ **egy évre: 2.400,–**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________
Címe: ______________________
Irányítószám: ______________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte
COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:
Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 240,– Ft + 25% ÁFA = 300,– Ft minden további sor 100,– Ft + 25% ÁFA = 125,– Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 480,– Ft + 25% ÁFA = 600,– Ft minden további sor 200,– Ft + 25% ÁFA = 250,– Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ AMIGA ☐ EGYÉB

ROVAT: ☐ CSERE ☐ KERES ☐ KÍNÁL

OPCIÓK: ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ☐ INVERZ (+50% FELÁR) ☐ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

● Amiga 500-ast vennék tartozékokkal együtt 20.000 Ft körüli áron, de színes sztereó monitorral 30.000 Ft-ért is érdekel. Tel.: 06 (27) 312-134 (Vác)

AMIGA KÍNÁL

● Eladó egy A1200 + 2 joy + egér + egéralátét + 80 db lemez programokkal + lemeztartó doboz. Ára: 45.000 Ft. Tel.: 141-72-70.

● Eladó A500 2,5 MB, 160 MB HD, 2.0 Kick., 5.25-ös külső drive, midi interface, Action Replay 3.0, joystickok, lemezek. Áron alul! Egyben olcsóbb! 06/23/381-643

● A1200, új 210 MB Winchester, programok, mikrokapcs. mouse, joy, könyvek, 100 lemez egyben: 70.000 Ft. Cím: Hargitai Vilmos 9200 Mosonmagyaróvár, Bartók B. u. 17.

● A1200 + 300 lemez + 2 joystick + mouse + pad. Ugyanitt Action Replay kártya. Az árban megegyezünk. Ne hagyd ki!!! Énisz Tamás. Tel.: 06-37-388-284

● Eladó Amiga 600-as, téléves, + 50 db disk, külső floppy, egér, 2 db joy 35.000 Ft-ért csak egyben. Írj, ha érdekel a gép, és én elküldöm postán utánvéttel. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u. 1.

● A1200 + 210MB HD + színes monitor szűrővel + külső drive + 400 márkás lemez + joy + könyvek + egér + pad. Irányár: 110000 Ft. Eladó még:Mortal 2 + Hired Guns + Tower Assault ! 4000 Ft/db eredeti !. Cím: Kods Miklós 8171 Balatonvilágos Dózsa u. 53

● Eladó amigás Street Fighter 2 2000 Ft, Desert Strike 3000 Ft. Cím:Kovács Tamás Mezőkövesd 3400 Táncsics u.33.(A1200-on is jók,1MB RAM szükséges)

● Eladó Amiga 500 , 1MB RAM , TV Modulator , Philips Stereo Monitor , hangdigi , 50 lemez , egér + pad + joy, könyvek : 46000 Ft . Cím : Siska Gábor Kesztölc 2517 Petőfi u.10

● Eladó A500 1MB + TVmodulator + 1 Joystick + Mouse + 70 lemez Irányár:32000Ft vagy SEGA MD programokra cserélem. Cím: Simitska Sándor 1107 Bp. Bihari u. 8C Tel: 263-3337

● A500(1MB) + Philips RGB monitor szűrővel + 2 egér + 2 joy + 150disk tartóval + szakirodalom. Ár:40000 Ft. Cím: Pintér Nándor 2856 Szákszend Kis u.24 T.: 34/371580

AMIGA CSERE

● Eladom vagy elcserélem: Jungle Strike, Superfrog, Nigel Mansell's World C.ship programjaimat CD32-re. Tel.: 1129-570

C 64 KÍNÁL

● Eladó: C64 + 2 magnó + 36 kazetta floppy + 1200 lemez tele programokkal. 3 cartridge, 2 joy külön-külön is érdeklődni: Halász Kecskemét Pf.:512 Tel: /30/ 441-875

● Eladó C64/II + 1541/II floppy + 2 joy + felhasználói kézikönyv + 47 lemez + Mega cartridge. Ár: 14.500 Ft Korponai Dávid Tel.: 06/87/342-794 Érd: 15 óra után

PC KERES

● **Keresem a Falcon 3.0-hoz a MIG 29 és FA-18 Naval Fighter programokat. Floppy vagy CD is lehet. Árajánlatokat kérek. Cím: Nagy Ferenc 1192 Budapest, Kenyérmező u. 3.**

PC KÍNÁL

● **Eladó egy 386DX-40 alaplap (Ami-Bios, VESA). Ár: 9.500 Ft 42 MB Winchester, Ir.ár.: 5.000 Ft. 286-20MHz alaplap + ház. Ir.ár.: 8.000 Ft. A címem: 9400, Sopron, Határőr utca 11., Glodovátz Gábor. Telefon: 99/318416, 5 óra után**

● Tanulás számítógéppel - otthon és az iskolában. Módszertan sok programmal IBM, C64, C+4 vagy TVC lemezmelléklettel. Ára: 480 Ft + postaköltség géptípusonként. Cím: Suli-Soft 1327 Újpest 3. Pf.91

● Eladó 486 DX-es alaplap 256 KB chache + Intel 80 proc. + Co-proc. + 1 M VGA + Winchester és floppy vezérlő. Tel: 265-15-14

● 486 DX/ 4 MB/ 210 MB Win./ SVGA monitor + 1,44 + 1,2-es meghajtók + teljes felszerelés + extrák (pl: 1 MB SVGA kártya) eladó! Irányár: 105.000Ft. Érdeklődni (7-15) 256-1271 Krampé

● Vadi új, gyári Under a Killing Moon CD-ROM 9.000Ft-ért eladó vagy elcserélem. Tel.: (96) 421-426 Ifj. Vörcse László

PC CSERE

● Vadi új, gyári Under a Killing Moon CD-ROM 9.000Ft-ért eladó vagy elcserélem. Tel.: (96) 421-426 Ifj. Vörcse László

EGYÉB CSERE

● SMD + 2 pad + USA adapter + 7 db játék Pl: EA Hockey, Jurassic Park, LHX stb. 8 hónap garanciával CD32-re + lemezekre cserélném vagy eladnám. Cím: Kelemen Sándor 5091 Tószeg, Deák F. u. 5/A

EGYÉB KERES

● Keresek Mega Drive-ra Mortal Kombat kazettát viszonylag olcsó áron. Tel.: 1110196

● Keresek SEGA MD-hoz reális áron Sonic 3-at, Spinball-t, Knuckles-t, Chaos-t. Cím: Zamóczki László 1035 Bp., Szél utca 3-5. fsz.7

EGYÉB KÍNÁL

● Eladó egy SEGA Megadrive II. 10 hónap garanciával + 2 joy + Mortal Kombat II. + Lion King + Sonic 2. Ár: 40.000. Tel.: 141-72-70

● Vadonatúj Game Boy Super Mario Landdal eladó 10.000 Ft. Vastag Gábor 3529 Miskolc Perczel Mór u. 23. levélben!

● Nóra fizetésemelésért megválok a Jungle Strike, Lotus Turbo és az Ecco the Dolphins Megadrive játékaimtól. Érdeklődni: 1171 Nyeremény u. 6. Tel.: 258-40-67

● Eladó! 2 db SNES + 2 db joystick + 6 db játék. Irányár: 60.000 Ft. Nem csak egyben! Cím: Petrov Árpád 7624 Pécs, Jakabhegyi út 8/c. Tel.: 06-72-334-153 vagy 06-72-371-698

● Eladó SEGA Game Gear + hálózati adapter + 3 db játék (Columns, Sonic 2, NBA JAM) Ára: 20.000 Ft. Cím: Perényi Roland Szentendre, Rózsa köz 1/4. Tel: 06-26-310-474

● Game Boy + Tetris + Mega Man eladó. Cím: Deics Zsombor 8315 Gyenesdiás, Gödörházy u. 46. Tel.: 06(83)316-395

● **NES eladó 8 játékkal + 4 joy + elosztó 20.000-ért. Tel.: 173-83-65**

● Eladó alig használt SEGA MD II. + 9 db játék + 2 db 3 gombos és 1 db 6 gombos joystick csak egyben. Érd: Herczeg Norbert Medgyesegyháza, Dózsa u. 27. Tel.: 06-60-301-453 csak az esti órákban

● Sürgősen eladó Nintendo alapgép vagy azt cserélném C64-re floppyval. Tel.: 2-84-21-70 Nagy Gábor. Ár megegyezés szerint

● SEGA MD II. 8 játékkal 49.000 Ft-ért eladó (Pl. NBA JAM, FIFA foci, Eternal Champions) Külön is megvehetők. 2 db SEGA CD játék együtt 8.000 Ft-ért eladó (Spiderman, Road Avenger) Tel.: 28/310-124

● Super Nintendo + 1 pad + tartozékok + 4 program (Mortal Kombat II., Lemmings, stb.) eladó 35.000 Ft-ért Cím: Laskai Sándor 1204 Bp. XX. Tátra tér 8/2. 4.LH. fsz.3.

● Game Gear + adapterral + Bart Simpson + NBA JAM + 4 játékos kazetta. Irányár: 21.000 Ft. Game Gear + World Cup Soccer + Mortal Kombat + TV adapter. Irányár: 27.000 Ft. Tel.: 1-621-682

● Eladó Super Nintendo kártya. Aladdin 4.000 Ft. Cím: Szöllős Z. 8500 Pápa, Kandó Kálmán u. 37.

● Philips CM8833/2 színes stereo monitoromat Mega CD-re cserélném vagy eladnám. Továbbá régebbi újságok eladók (CGV, 576, Guru) Novák Tamás 8725 Iharosberény, Rákóczi u. 12/a

● Eladó! SEGA MD II. (1 hónapos) + FIFA Soccer '95 + Mortal Kombat + Sonic 2 + 2 joypad + 1 év garancia. Ára: 36.000 Ft. Cím: Mitweg Béla 7700 Mohács, Brand Ede u. 5/B

● Eladó SEGA MD + joy + Sonic 15.000 Ft. Érdeklődni a 60 368-161-es telefonszámon.

● Eladó Nintendo alapgép + 6 játék Ára: 18.000 Ft. Vermes Sándor Érd. Erzsébet u. 72. Tel.: 06-60-348855 (15 óra után)

● SNES-re 10.000Ft, Game Boy-ra 5.500Ft-os átlagáron a programjaimat eladom vagy elcserélem. Tel.: 1-601-926. Pályakódokat is tudok: Top Gear 2, The Lost Vikings

● Eladó Sega Megadrive II. 4 hónapos + 2 joy + Street Fighter II. + Sonic 2. Irányár: 28.000Ft. Érdeklődni: Szász Balázs Tel.: 06 (48) 342-797 délután 18 óra után

● Eladó Sega Megadrive 16 bit-es + 2 joy + Sonic + Aladdin. Ár: 23.000Ft. Valamint Nintendo + 2 joy + 4-es elosztó + 3 kazetta Super Mario 1,3 + World Cup (foci) 17.000Ft. Érd.: 83/361-167 telefonon este

EGYÉB CSERE

● SNES-re eladom vagy elcserélem Mortal Kombat 1-2, Castlevania IV, S.M. All Stars, S.M. World. Tel.: 263-1564

● Elcserélném Aladdin-t más ilyen árban lévő Megadrive játékra. Villás Róbert 4300 Nyírbátor, Munkácsy S. 4/b. Telefon: 06-42-381381 (16 óra után)

● Nyerőgépet adnék cserébe CD32-ért, Amigáért SNES-ért vagy egyéb játékgépért. Érdeklődni a (45) 420-304-es telefonszámon

● Eladnám vagy elcserélném Megadrive II-met (+ 2 joy, 3 játék) SNES Mortal 2-re. Ha érdekel írj! Cím: Máhl Gábor 8200 Veszprém, Héricz út 5/I



A hónap dumája

Mostanában rémálmaim vannak, forgolódok az ágyamban és gyakorta üvöltve ébredek: "Kimerült ez a rohadt lézerpisztoly!" vagy "Ancy, fedezz, szétlövöm azt a rohadékot!". A családtagjaim már kinézték a telefonkönyvből a Pszichiáterek címszó alatti legszimpatikusabb nevet - minden eshetőséggel számolva. Pedig semmi különös bajom nincs, csak felsejlik bennem az év legnagyobb blamázsa, égése, szívása, cumija, stb: azaz a számtech újságok Quasar-beli űrharca. Az egész egy hideg téli napon történt...

Kis csapatunk már kilenckor teljes harci lázban égve várta az emberfeletti küzdelmet (Gazsi épp Martin CD-ROM gyűjteményét szolgáltatta vissza több hónapos bitorlás után, Temesvári Tibi percenként hatvanszor nézte meg az óráját, hogy "neki ma még vizsgáztatnia kell számtechből, úgyhogy kezdjük má' el", Ancy engem nyúzott, hogy adjak egy harást a Donkey-Donuts-vagy-mi-a-fene-fánkomból, Vári Zoli kedvenc Depeche-dallamát dúdolta, Ádám meg csak nézett ki a fejéből) - szóval dúlt bennünk a nyerni akarás. Ellenfeleink (guruék és pécéikszék) ninja-öltözékben és kommandós szerkókban tréníroztak az összecsapásra. Látszott rajtuk, hogy nem babra megy a játék. Sorsolásos alapon elsőnek az 576 vs PC-X összecsapásra került sor. A harc részleteitől megkímélem olvasóinkat, de azért néhány szóban ecsetelném a küzdelem lefolyását.

Kezdődött azzal, hogy jómagam taktikusan fehér tí-sörtben küzdöttem, ami tudvalevőleg szupernovaként világít a neon hatására, úgyhogy akár a padlóba tömörülve is kúszhattam volna, akkor is péppé lőnek. Aztán Ancy úgy tízpercnyi játék után felkiáltott: Heuréka, rájöttem! Mi a sárgák vagyunk, nem pedig a zöldek! Martin enyhén bomlasztólag hatott a közösségre, mikor húsz másodperccel a kezdés után kijelentette, hogy ez egy &#@$%&*#@#-játék és ő inkább felmenne a pénztárban ülő kiscsajhoz dumcsizni. Ezt több alkalommal előadta, de elhatározását nem követte tett, hanem inkább 50-szer lelövette magát (= úgy mínusz 5000 pont). Temesvári Tibi olyan bonyolult offenzív és defenzív stratégiát dolgozott ki, hogy maga sem tudta követni. Gazsi anyatigrisként, Vári Zoli pedig apaoroszlánként küzdöttek, igazán szép párost alkottak, amint egy eldugott sarokból figyeltem őket. Külsősünk, Ádám vitte a prímet: azzal szórakozott, hogy megpróbált mandinerből, azaz a falra célozva eltalálni valakit, de sehogy sem sikerült neki. Őt viszont folyamatosan kinyírták, mert egy tükör mellett ácsorgott és AZ VISZONT visszaverte az ellenfél lövedékeit. Aztán ott voltak azok a furcsa sivító szirénák, amelyek szinte folyamatosan bömböltek. Először azt hittem, ez is a hangulatfokozáshoz tartozik, aztán rájöttem, hogy percenként foglalják el a bázisunkat (= megszámlálhatatlan mínuszpont). Már éppen kezdtük felfogni a játék lényegét, amikor a menet végét jelző szignál jelezte, hogy ne erőlködjünk tovább. Az eredmény nem publikus, de arányaiban olyan, mintha összevetnénk Magyarország és Kína lakosainak számát.

A második összecsapásra minden idegszálunkkal koncentráltunk. Az első 25 másodpercig fej-fej mellett haladt az 576-os és a GURU-s elit alakulat, de ekkor valami történhetett, mert elvesztették a fejüket ellenfeleink. Támadásba lendültek, a galádok! Első hullámukat súlyos érveszteségek árán visszavertük, még a másodikat is megúsztuk ordító szirénaszó nélkül, de aztán kezdődött elölről a verkli: Martin bemondta az unalmast, Ancy-nak eszébe jutott a fánk és kiment a fejéből, hogy ki kivel van és merre támad, Vári Zoli és Gazsi önfeláldozó desszant akciókat hajtottak végre az ellenfél vonalai mögé kerülve, Temesvári Tibi még az előző vereség okait latolgatta egy sarokban, Ádám ádáz harcot folytatott tükörképével, én pedig mellmagasságig húztam a nacimat, hogy minél kevesebb látszon ki a rikítóan fehér trikómból. Az eredményt azt hiszem ismét nem kell ismertetnem. *(Bocs, hogy közbeszólok - valószínűleg a gomolygó füst miatt történt, hogy Zolee kicsit összekeverte az ellenfélként megjelent csapatokat. Először játszottunk ugyanis a GURU-val, másodszorra a PC-X-szel. Egy sztorit azért engedjetek még meg Zolee teljesítményével kapcsolatban: üvöltve rohanok vissza fegyvert tölteni, nyomomban az állat módjára lődöző Comigával és Mr. Chaos-szal, már csak pár lépés van hátra, amikor is az egyik fedezék mögül előugrik egy fehér trikós fickó és hidegvérrel mellbelő - utána csak annyit mondott: Ja, te vagy az, Martin?)...*

Bevallom, kicsit sportszerűtlenül azt sem vártuk meg, hogy a két győztes párviadalából ki kerül ki győztesen, hanem behúzott farokkal elsomfordáltunk a helyszínről. Délutáni kupaktanácsunkon azonban már oldott volt a hangulat. Megállapítottuk, hogy semmi extra nem történt, hisz végre valamiben nem mi lettünk az ELSŐK. Már úgyis kezdett uncsi lenni (bocs!)...

Zolee



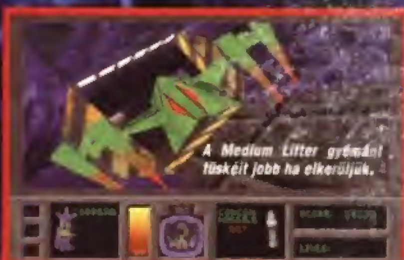
"Utánozás majomszokás" - tudják már az óvodások is. "Utánozó majom!" - skandálják vihogva a kisiskolások. Aztán mire felnőnek ezek a gyerkőcök, elfelejtik a régi mondókákat és jól képen törülik a gyermek korosztályt az eddig már százszor-ezerszer lerágott lábszárcsontokkal, a befutott és híres játékok koppintásaival. A Doom már vagy húsz féle variációban megjelent, az eredetit persze egy sem pipálta le, de még mindig van olyan cég, amelyik nem átallja újból felvenni a repertoárjába. A minap lökte ki a piacra a US GOLD az OPERATION BODY COUNT című förtelmet, amelyet meg nem erősített források szerint orvosok már alkalmaztak a sokkterápia területén és 10 belgyógyász közül 9 ezt ajánlja köptetőtea helyett. "Izgalom 40 féle szinten, fejlesztett Wolfenstein 3D rutinok, taktikázó ellenfelek" - hirdeti büszkén a borító. A frászt! A Változatos Hátterek nevű csapat úgy három tagból áll (könyvtár, folyosó, vécé), a fejlesztést biztos arra értették, hogy ha belelövünk a falba, akkor lepattogzik a vakolat róla (tyűha!), az ellenfelek taktikája pedig kimerül abban, hogy nagy bátran ötvenen nekünk rontanak és ha visszalövünk, akkor vértócsát színlelve maguk körül élettelenül összerogynak.



DESCENT

Valahol a távoli - vagy talán nem is annyira távoli jövőben járunk. A Post Terran Minerals Corporationnek a naprendszer valamennyi bolygóján vannak bányái. Egy nap megszakad a kapcsolat valamennyi bányászkolóniával. Hamarosan kiderül, idegen invázió indult a Plutóról, melynek végső célpontja a Föld. Az emberiségnek csak egy esélye maradt: egy rajtaütésszerű támadás.

Nos, röviden ez a szituáció az Interplay legújabb játékában, a Descentben. Noha a program fejlesztője a Parallax Software volt, mégis kísértetiesen hasonlít az egész a Doomhoz. A feladatunk most is mindent szétlőni, ami mozog, azonban ezt nem gyalogszerrel tesszük, hanem egy PYRO-GX űrrepülővel. Ennek megfelelően tehát ezúttal 360 fokos szögben bármerre irányíthatjuk az űrhajónkat a 3D-s terepen.


A Medium Lifter gyémánt tüskéit jobb ha elkerüljük.

A DOOM 2 UTÁN AZ ÚJ TRÓNKÖVETELŐ: A DESCENT

A KÜLDETÉS

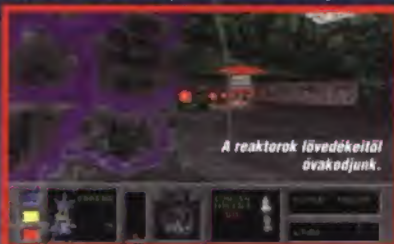
Az idegenek immár az összes bányát a hatalmukba kerítették, s a bányászrobotokat átprogramozták hadi célokra, valamint a bányákban jelenleg is egyre újabb típusokat fejlesztenek ki. Feladatunk tehát, hogy először is a naphoz közelebb eső bolygókat, a Venust és a Merkurt, majd visszafordulva a további bolygókat és végül a Plutot tisztítsuk meg a behatolóktól. Mindegyik bányának a legsebezhetőbb pontja a Fúziós Reaktora, amelyet ha sikerül kilőnünk, az egy önmegsemmisítő folyamatot indít be. Mielőtt ezt tehát megtennénk, előtte mindig ajánlott megkeresni a vészkijáratot, ugyanis a robbanás elől azon át kell távoznunk, csakúgy mint a Star Warsban. Utunk során azonban más feladat is vár reánk: a bánya dolgozóit az idegenek túszként tartják fogva, őket a legjobb tudásunk szerint meg kell keresnünk, illetve kiszabadítanunk. A bányászok mindig egy vasajtó mögül fognak integetni, ettől a vasajtótól pedig néhány rakéta segítségével szabadulhatunk meg.


Az integető bányászok csak ránk várnak.

A játékban, csakúgy mint a Doomban számos extra fegyvert vehetünk fel. A fegyverek közül az 1-től 5-ig billentyükkel, a rakéták illetve bombák közül pedig a 6-tól 0-ig válogathatunk. Itt jegyezném meg, hogy a Proximity Bombot nem lőjük ki, hanem csak kirakjuk a hajóból, tehát vigyázzunk, nehogy mi magunk menjünk rá. A fegyverekhez persze lőszer is kell, ezt általában az ellenségtől tudjuk elvenni, de a lézerekhez minden bányában találhatunk feltöltő állomásokat is. A muníción kívül persze találkozunk majd pajzsot növelő, vagy láthatatlanná tévő extrákkal is, stb...

A MÁR JÓL BEVÁLT KEZELÉS

Az irányítás is egy az egyben megegyezik a Doommal, így azt hiszem tapasztalt doomosoknak ez nem is okoz gondot. Itt azonban egy kicsit nehezebb a dolgunk, mivel a négy kurzorbillentyű (vagy a joystick) csak a hajónk forgatására elég, tehát az előre, illetve hátramenethez mindenképp igénybe kell vennünk a billentyűzet "A" és "Z" billentyűjét. Ennek köszönhetően, amikor még lőni is akarunk a CTRL-lal, meg még "csúszkálni" is akarunk az ALT segítségével, elég jó zongorista ujjakra lesz szükségünk, hogy a csata izgalma közben mindig a megfelelő billentyűt nyomjuk. Na persze csak gyakorlás kérdése. Utunk során most is a TAB-bal hívhatjuk le a már bejárt területek térképét, amelyet a járatok bonyolultsága miatt szintén 3D-ben forgathatunk, kicsinyíthetünk, nagyíthatunk. Ezen minden ajtó jelölve van, a kódkártyás ajtók még külön színnel is. Ennél többet tehát egyszerűen el sem lehet képzelni.


A reaktorok lövedékeitől óvakodjunk.

AKKOR MENTSÜNK EGY ÁLLÁST...

A játékban ami nem nagyon tetszett, az az volt, hogy nem lehet menet közben állást menteni. Ez mondjuk valószínűleg annak köszönhető, hogy a játék számolja az életeink számát, így tehát a mentésnek úgy látszik a programozók nem látták értelmét. Persze azért tárolhatjuk az állásainkat, de mindig csak egy bánya kitisztítása után. Ha új játékot akarunk kezdeni (max. élettel, de min. fegyverzettel), akkor sem kell azon újra végigmenni, amin egyszer már túljutottunk, hanem választhatunk, hányadik részből akarunk kezdeni. Ha egy játékon belül felrobbanunk, oda a kiszabadított túszok, ha meg a pilótánk hal meg, a felvett fegyvereket a következő élettel a robbanás helyén újra felvehetjük.



A 3D-s térképpel gyerekjáték a tájékozódás.

Akiket pedig az eddig leírtak nem győztek meg, azoknak következzen néhány magáért beszélő technikai adat: több mint 30 bejárható bánya, multi-channel digitalizált hangeffektek, némi rock muzsikával fűszerezve, intelligens ellenség, mely képes az összecsapásokból tanulni, többjátékos üzemmód (hálózaton keresztül), melyben akár négyen vehetnek részt egymás ellen. Rögzíthetünk ún. demokat, melyeken azután végignézhetjük újra a csatáinkat.

Végül egy tipp: a reaktorok közelében mindig heves ellenállásba fogunk ütközni, s maga a reaktor is igen hathatós lövedékekkel tüzel, tehát ilyenkor ajánlatos egy fedezék mögé bújni, és onnan előcsusszanva eregetni az áldásunkat.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DESCENT — KIADJA: INTERPLAY

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■■■■□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 91%

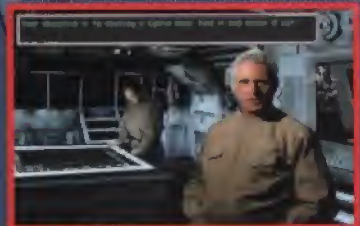
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND

A JÖVŐ HÁBORÚI MOST

Ismét egy játék, mely a jövőbe kalauzol bennünket, egy felettébb embertelen és brutális világba, ahol az emberek robotok bőrébe bújva harcolnak egymás ellen. A konfliktus lehetőségét a "Cybrid"-ek feltalálása már magában hordozta: a tudósoknak sikerült ki-



Imádom az ilyen küldetéseket! Igazi "search and destroy"!

fejleszteni egy olyan mesterséges intelligenciával rendelkező gépet, mely képes volt döntéseket hozni, tanulni, gondolkodni. Az új szerkentyű előnyeit rengeteg téren hasznosították - de végül lecsapott rá a hadiipar, s robottestbe építve rettenetes gyilkológépeket, ún. HERC-eket készítettek. Ahogy az már lenni szokott, a HERC-ek rossz kezekbe kerültek, s elkezdődött a világ leigázása - a Cybridekkel vezérelt HERC-eknek nem volt ellenfele. Úgy tűnt, hogy az önálló akarattal rendelkező Cybridek fogják uralni a bolygót, de szerencsére, húsz évi fejlesztgetés eredményeképpen az ellenállók is komoly tűzerejű robotokat készítettek. Ám azokat a HERC-eket nem Cybridek irányítják, hanem emberek. S most erre a feladatra alkalmas pilótákat keresnek, olyanokat akik gyorsan tanulnak, gyorsan gondolkodnak, gyorsan reagálnak és lőnek... olyanokat, amilyen TE vagy!

EARTH SIEGE



Vérfagyasztó! Dugig ágyúkkal és rakétákkal.

MIT KÉR A...

Hardware igénye a mai "normának" felel meg. A hangkártyákat igen szép számmal ismeri, egyedüli problémám a Gravisszel volt. Ahhoz, hogy digi hang és zene is legyen, a resource.cfg-ben a [Music] pont alatt változtassunk: Driver#=a002, PortAdress=388. Egyébként nekem az intro után azonnal lefagyott. A digi hangjai kifejezetten kellemesek, a grafikára azonban lehet némi panasz. Nem rossz, de a manapság megjelenő 3D-s játékokhoz képest a minősége lehetne egy picivel jobb, kidolgozottabb. Főleg a tereptárgyak kidolgozása szegényes, de a robotok közelről kifejezetten dögösek. A játéknak létezik CD-s és lemezes verziója is. Jómagamnak a CD-s verzióhoz volt szerencsém, de a kézikönyv szerint a két verzió teljesen megegyezik, csak a lemezeshez külön kell a speech diskeket beszerezni. Valószínű, hogy a lemezes verzió intrója kevésbé látványos.





A belső nézet is dögös.

CSAK RÖVIDEN - A KEZELÉSRŐL

A rövidke, ámde igen látványos intro után a címképernyőre kerülünk. Bejelentkezéskor azonnal robotba csücsülhetünk *(Instant action)*, missziót teljesíthetünk *(single mission)*, folytathatjuk a megkezdett hadjáratot *(resume)*, vagy új hadjáratba kezdhetünk *(career)*. Az *options* gombbal léphetünk a beállításokhoz, ahol a zenét, felbontást, irányítást állíthatjuk. Miután választottunk a játéktípusok közül, a *briefing* ponttal kaphatunk eligazítást, hogy mit is kell csinálnunk; az *arming* ponttal felfegyverezhetjük a kiválasztott robotunkat, s ha hadjáratba kezdtünk, választhatunk társakat a crew pont alatt. Aki komolyabb játékra vágyik egy kicsit lövöldözésnél, az mindenképpen kezdjen bele egy hadjáratba, mert akkor valamicske stratégiai résszel is találkozhatunk: javítgathatjuk robotjainkat, újakat építhetünk, újíthatunk. Részletezni nem fogom, először is mert nincs rá hely, másodszor mert kitűnően benne van a kézkönyvben, harmadszor pedig nagyon egyértelműek a menük.

AKKOR LÁSSUK A MECCSET!

Az irányítás cseppet sem bonyolult: gyakorlatilag csak a billentyűzetre vagyunk utalva (ha nincs joyunk), de a menük jó részét egérrel is aktivizálni lehet. A műszerfal leginkább egy repülőszimulátorára emlékeztet: a numerikus billentyűzeten 1-9-ig válogathatunk fegyvereink közül, melyek a legvadabb lézer, gépágyú és elektromágneses ágyúk, illetve rakétavetők. F1-F12-ig a különféle monitorbeállítások között mazsolázhatunk: sérülés indikátor, rádióüzenetek, navigációs térkép, radar, rakétanézet - egyszóval minden szükséges információt gyorsan elérünk. Aki nagyon hangulatosat akar, ássa bele magát a küldetésekbe, a csoportos küldetések meg a csapatmunka felejthetetlen élményeket nyújtanak. Aki pedig látványra vágyik vagy mutogatni szeretné másoknak, hogy mit is tud a PC-je, az kapcsoljon át külső nézetre (V), s úgy játszszon (enterrel válthatunk, hogy a kamerát vagy a robotunkat mozgatjuk). Nos, akik belefárdtak egy kőkemény kalandjátékba, vagy ki akarnak kapcsolódni egy agytornásztató stratégiai játékból, azok kapják elő az Earthsiege-t, s hűtsék le magukat - megéri!



Higgyétek el: nem ő az első Cybrid áldozat...

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ
EARTH SIEGE — KIADJA SIERRA

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

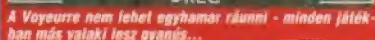
PITE — KORREKT — REMEK

ÖSSZHATÁS **73%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 32MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

VOYEUR

...avagy egy gátlástalan kukkoló hétvégéje.


A Voyeurre nem lehet egyhamar ráunni - minden játékban más valaki lesz gyanús...

Ha igazán élvezni akarjuk a Voyeurt, jó ha haltás után értjük az angolt - ugyanis nincs feliratozás!


Aha, itt vannak a lesz... szóval a leszidott lányok.

Tetszik az a kép? Nem? Tényleg elég avítt. Hogy pontos legyek, ez a Voyeur címlapja, amellyel óvatos apukák le tudják zárni a játékot kíváncsi csemetéik elől. Jelen esetben - legalábbis a monitorra firkantott grafikából ítélve - egy 18 éven felülieknek való anyaggal állunk szemben. Egy CD-t betöltő, kb. 1 órányi videofilm (állítólag hollywoodi színészek alakításával), a rezidencia szobáinak képe (és a bennük megvizsgálható sok-sok bizonyíték is), közel fél órányi párbeszéd - ez jellemzi a Voyeurt, az Interplay új programját, melyben egy gátlástalan kukkoló, pontosabban egy videofelvételeket készítő magánnyomozó bőrébe bújhatunk.

Ez itt a szobám. Nagyon szeretem. Mi lenne, ha kukkolnánk innen egyet? Kétségtelen, hogy a kukkolás a legfontosabb, de azért nézzünk körül, miket találhatunk még itt: a telefonon néha üzeneteket kapunk, ezeket érdemes végighallgatni. Mi is használhatjuk a telefont - ha akad bizonyítéknak is beillő videofilmünk, válasszuk ki a videón, majd csörögjünk a rendőrségnek. Az ágyra hányt kazetták is hasonlóan működnek: kiválasztjuk a videón, hogy mit, majd a kazikra klikkelve kiválasztjuk, hogy kinek küldjük el (négy "főkolompos" közül választhatunk). A videón visszanézhetjük/hallgathatjuk eddigi felvételeinket, a távcsővel pedig...

...kukkolhatunk. Íme a Hawke család rezidenciája. Kurzorunkkal kiválaszthatjuk, hogy melyik ablakon akarunk belesni, esetleg hallgatózni. Négy állapotban lehet a kurzor, ha egy ablakra mutatunk: marad a kereszt - azaz semmit nem tudunk csinálni; egy szem jelenik meg - ilyenkor jeleneteket rögzíthetünk videónkon; amikor fül látszik, csak hallgatózhatunk - mivel a redőnyök le vannak engedve; a negyedik esetben pedig egy nagyító jelenik meg - ekkor a szoba képét látjuk, s kurzorunkkal bizonyítékokat, tárgyakat kereshetünk. Ha valami "fontos" fölé érkezik a kurzor, a nagyító zöld színű lesz, s a bal gombbal kivesézhetjük azt a bizonyos tárgyat (néha többször is klikkelni kell). A jobb gombbal térhetünk vissza a szobánkba.



Amit most látunk, az egy szoba belseje. Túl sokat már nem mondhatok a kezelésről - mindenesetre megkülönböztetett figyelmet kell szentelnünk az IDŐ-nek. Mi ugyebár egyszerre csak egy helyet figyelhetünk - de ki tudja, hátha valami fontos történik a másik szobában? Tehát nem lehet egyszerre végigfutni a programon - sok, figyelmes játékra van szükség, míre derengeni kezd, hogy ki mit akar, miféle intrikák dúlnak a házban, milyen sötét cselszövésekkel van dolgunk. Ráadásul minden új játékban más-más szereplő akar keresztbe tenni Reed Hawkenak... hogy miért? Nos, itt az ideje hogy néhány szót ejtsek a kerettörténetről.

Reed Hawke, a Hawke-vállalat vezérigazgatója, nagy fába vágta a fejszéjét: indul az Amerikai Egyesült Államok elnökválasztásán. Hétvégéjét a Hawke rezidenciában tölti, "nyugodt" családi körben... Valahogy úgy néz ki a dolog, hogy nem mindenki szeretné, hogy Hawke bácsi az elnöki székben csücsüljne... S ennek érdekében van, aki hajlandó régen feledésbe merült családi titkokat felhánytorgatni, kiteregetni Hawke bácsi szennyesét... persze, ennek cseppet sem örül Hawke úr, s az intrikusok elhallgattatása érdekében MINDENRE képes, még ölni is...

Koronczai Gáspár



576 ÉRTÉKELŐ

VOYEUR — KIADJA: **INTERPLAY**

grafika	8/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	9/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 70%

C64: LEMEZ KAZETTA

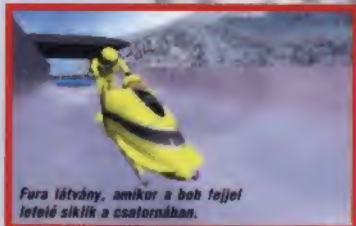
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

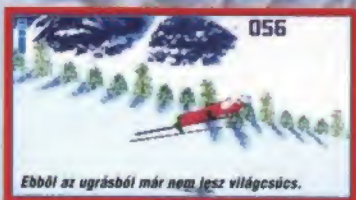
SUPERSKI PRO

AKÁR NÉGYEN IS SZÁGULDHATTOK EGYSZERRE A LEJTŐKÖN

Még rendesen benne vagyunk a télben, az iskolákban most következnek a síszünetek, s minden normális ember rongyosra koptatja szánkóját, sílécét, korcsolyáját vagy valamelyik egzotikusabb felszerelését. A Mindscape azonban szerencsére ránk, számítógép őrültekre is gondolt. Mi ugyanis nem szívesen hagyjuk ott a barátságosan villódzó képernyőt csak azért, hogy kezünket, lábunkat törjük abban a hideg nedves csúszós fehér valamiben. Úgyhogy, kedves barátom, ragadd meg a joyt és száguldj végig az apró áramkörökbe leképzett havas lejtőkön, döntsd meg az



Fura látvány, amikor a bob fejjel lefelé siklik a csatornában.



Ebből az ugrásból már nem lesz világcsúcs.

összes világcsúcsot, s közben érezd a karosszék semmivel fel nem cserélhető kényelmét és biztonságát.

LEHETŐSÉGEK

A programban tulajdonképpen a szokásos havas sportágakban csiszolhatjuk mind tökéletesebbre a botkormány kezelését. A grafika jól sikerült, de véleményem szerint nem haladja meg az Accolade téli olimpiájának animációit. A program legnagyobb érdekessége,



Ez a hó még két lécen is csúszik, de így életveszélyes.



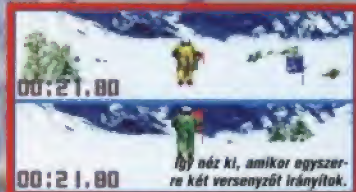
Ezen a környéken mennyi bokor van...

hogy egyszerre négyen is versenyezhetünk egymás ellen. Ilyenkor a figurák a kép egy-egy negyedében jelennek meg (persze ehhez a módhoz szükségünk lesz két botkormányra, egy jó széles billentyűzetre, no meg egy elég gyors gépre). További újdonság, hogy a számoknak négyféle módon vághatunk neki. *Training* módban mindig egy számot választhatunk, s fejleszthetjük benne képességeinket. *Competition*-ben az összes számban versenyezhetünk. *A Championship 1* összetett verseny, melyben minden számban 8 versenyző indul, s a helyezettek 8-tól 1-ig kapnak pontot. *A Championship 2* csak annyiban más, hogy itt Te választhatod ki a versenyszámokat. Egyes versenyszámokban több pálya közül is választhatunk. Itt mindig az elsőt a legkönnyebb, az utolsót pedig a legnehezebb teljesíteni. Ezután a síléc vagy deszka kiválasztása következik, ahol szintén az elsőt a legkönnyebb irányítani, de az utolsó sokkal gyorsabb, így vele jobb időket lehet elérni. A játékot négy nehézségi fokozatban játszhatjuk: ezek csak abban különböznek egymástól, hogy minél nehezebbet választunk, annál több büntető másodpercet kapunk egy-egy kihagyott kapuért.

IRÁNYÍTÁS

Az óra elleni versenyszámok (ide tartozik a lesiklás és szlalom sílécen és sídeszkán egyaránt, valamint a bob) irányítása teljesen megegyezik. Billentyűzeten a fel és le nyilak gyorsítanak és lassítanak, a jobbra, balra a kanyarodás, az ENTER pedig a start. A numerikus billentyűzet 1, 3, 7 és 9 gombjaival kanyarodás közben változtathatjuk a sebességet. A joy és egér kezelése teljesen egyértelmű. A síugrás kicsit kilóg a sorból. Az ugrást most is az ENTER-re kezdjük. A sáncon emberünket középen kell tartani, s ehhez a fel/le nyilakat használhatjuk (a bal felső sarokban látható csíkot a skála közepén kell tartani). A sánc végén a szóköz lenyomására vesz a figura lendületet. A levegőben leérkezés előtt szintén csak a csík középre állításával kell foglalkoznunk. Ugrás közben a kamerát a jobbra/balra nyilakkal forgathatjuk.

A játék lemezes és CD-s változatban is megjelent. Sajnos a bobversenyeket csak CD-n élvezhetjük, egyébként a két verzió teljesen megegyezik. Így a leírás végén általában a játék dicsérete szokott következni. A Superski Pro-t azonban nem tudom egyértelműen ajánlani. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a CD-s változatot kaptam meg tesztelésre, s egy CD-n forgalomba hozott programtól a tapasztalatok alapján sokkal jobb grafikát és hanghatásokat vártam el. A mű természetesen szép és kiváló szórakozást fog nyújtani mindenkinek, de én megelégednék a lemezes változattal is.



Így néz ki, amikor egyszerre két versenyzőt irányítok.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SUPERSKI PRO — KIADJA: MINDSCAPE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **73%**

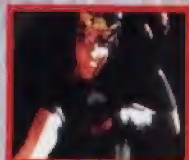
C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 17MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



WEST LASER GAMES Club

Amikor tavaly év elején Londonban jártam csak úgy sajgott a szívem a sok szuper játékterem láttán. Arról álmodtam, hogy egyszer talán nálunk is lesz egy olyan hely, ahol a világpremierrel egyidőben próbálhatom ki a legújabb gépeket, elfogadható környezetben, megfizethető áron. Mivel a pénzbedobós masinák által nyújtott hangulatot egy számítógép sem tudja nyújtani, ezért rajtam kívül gondolom sokan vannak hasonlóképpen ezzel a kérdéssel. Egy helyet ismerek, ahol a három fenti kitétel teljesül: a WEST LASER GAMES CLUB-ot.

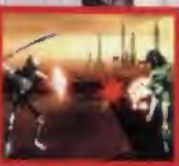






Az igen hosszú nevű játékterem (a továbbiakban csak WEST) a Nyugati pályaudvar épülete alatt helyezkedik el. Bejárata a Körút felől, egy folyosóról nyílik, körülbelül a McDonald's éttermével szemben. Egy hangulatosan kivilágított, mélybe vezető lépcsősor viszi le a játszani vágyót egy olyan világba, ahol megszűnik a külvilág zaja. Csak a bömbölő zene és a gépek hangja tölti be a hatalmas termet - nomeg a biliárd golyók jellegzetes hangja, hiszen itt több asztal is várja a pool stílus szerelmeseit. De nehogy azt gondoljátok, hogy ezzel véget ér az extra meglepetések sora. A WEST az arcade gépek mellett ugyanis egy másik szórakozást is kínál, ez pedig a LASER DROME. A külföldön már hatalmas népszerűségnek örvendő játékban lézerfegyverrel és érzékelő mellénnyel felszerelt harcosok küzdenek egymás ellen egy sötét, díszletekkel és gomolygó füsttel megtöltött arénában. Ez az a hely, ahol úgy érezheted magad, mint Ripley hadnagy a "Bolygó neve: halál"-ban! Itt nem egy videojáték diktálja a tempót, hanem TE irányítod a harc menetét. Csak a TE ügyességeden múlik, hogy mikor találnak el és milyen pontosan célzol. CSAPATOD összhangja a döntő abban, hogy hányszor foglaljátok el az ellenfél bázisát. Képzeld el, hogy a sötétben csak a vörös lézerfények cikázását látod. Hallod, hogy társaid valahol a közeledben próbálnak előrébb jutni. A hangszórókból démoni zene szól. Húsz percig a TE kezedben van a túlélésed. A LASER DROME-ban 20 perc játék 350 forintba kerül személyenként, melynek végén nyomtatásban kapod meg a csapat teljesítményét. Sokak szerint a WEST lézeres játékában a legjobb a fegyverek találati pontossága a hasonló helyekhez képest és a játékszabályok is kellemesek. Unikumnak számít, hogy külön kérésre a "szóló" játékfajtát is kérhetitek (összesen kb. 10 fajta létezik), amelyben kizárólag magatokra vagytok utalva, mindenki-mindenki ellen!













Azt hiszem a tuti környezet és a hangulat adott, de mi a helyzet az árakkal? Tapasztalataim szerint a WEST-ben a legolcsóbb egy menet a játékgépeken és ez a legújabb csodákra - VIRTUA FIGHTER, PRIMAL RAGE - is érvényes. A legújabb neveket egytől-egyig megtaláljátok, csupán néhány hatalmas méretű szimulátor nem fér be a terembe, de az illetékesek már ezen a problémán is dolgoznak. A flipperek között ott van a POPEYE, a DEMOLITION MAN és a WORLD CUP SOCCER, plusz a többi kedvenc. Aki pedig nyugodtabb lövöldözésre vágyik mint a LASER DROME, az mehet egy pár menetet a LETHAL ENFORCERS 2 - GUN FIGHTERS-szel.

A gépek közül most a KILLER INSTINCT-et emelném ki, amely egy a Mortal Kombatot megszégyenítő verekedős csoda. A program grafikáját és animációit a SILICON GRAPHICS szupercomputerrel készítették és higgyétek el, hogy nincs hozzá hasonló. A szereplők annyira plasztikusak, hogy szinte kiesnek a képből, a zene és a digitalizált beszéd pedig elképesztő hangulatot ad a játéknak. A programot az a RARE csoport készítette, akik a Donkey Kong Countryt hozták ki a Super Nintendora.



Kétségtelen, hogy a pénzbedobós masinák színvonalát otthoni gépeken nem lehet produkálni. De hát nincs is erre szükség: ezért találták ki a játéktermeket!

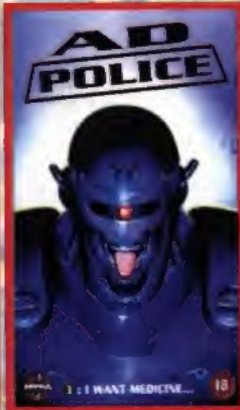
Martin

MANGA

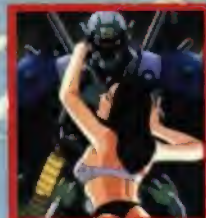
A MANGA három cyberpunk sorozata közül az AD POLICE az, amely a legközlebb áll a William Gibson (Neuromancer) által megálmodott techno-világhoz. Az előző számban bemutatott GENOCYBER-t inkább Shadowrun-osnak éreztem a szörnyek miatt - az AD POLICE sokkal inkább hollywoodi kalandfilmekhez áll közel, éppen ezért talán szélesebb a nézőtábora. A 3 részes sorozat elég rövid, huszonegynéhány perces epizódokból áll, amelyek szorosan kapcsolódnak egymáshoz.







2027-ben vagyunk Mega Tokyoban. Az emberek életének könnyebbé tételéért folytatott kutatások eljutottak oda, hogy megalkották az első intelligenciával rendelkező cyborgokat. A VOOMER-ek olyan munkákat végeztek el, amelyre az emberek már nem voltak hajlandók. Rövidesen azonban jelentkeztek az első negatív jelek - a Voomerek közül több megvadult és az emberek ellen fordult. Egyértelművé vált, hogy egy "normál" rendőr nem szállhat szembe egy ilyen gépezettel - megalakult tehát az AD POLICE, amely kizárólag az ámokfutó cyborgok megfékezésére szakosodott. Tagjai egytől-egyig kemény férfiak és nők.



1>VOOMER MADNESS

A még zöldfülű AD POLICE tag, LEON és társa, NENA nyomozásba kezdenek egyik társuk halála kapcsán. Kiderítik, hogy valaki illegálisan olyan Voomereket állított újra szolgálatba, amelyeket előzőleg már elpusztítottak. Az egyik ilyen Voomer egy csodálatosan gyönyörű nő, akinek elborult fantáziáját csak egy sötét emlék uralja: azt az embert keresi, aki egyszer már megölte őt. Ez a valaki Leon.

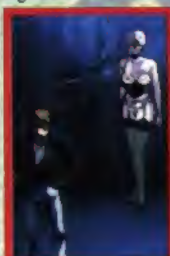


2>THE PARADISE LOOP

Amióta Mega Tokyoban megépült az új gyorsvasút, senki sem használja már az öreg, lerobbant és igen veszélyes metrót. A PARADISE LOOP nevű vonal a bűnözés melegágya lett, ahol mindennaposak a gyilkosságok. A második részben a rendőrség épen egy ilyen gyilkosságsorozat után nyomoz, melynek áldozatai szép fiatal prostituáltak. Az AD POLICE mint megfigyelő veszt részt az ügyben, hiszen elképzelhető, hogy az elkövető egy Voomer. Természetesen annak is fennáll a veszélye, hogy ezúttal valami még különösebb dologgal állnak szemben a bűnüldöző szervek. Az a technológia, amely létrehozta a Voomereket, lehetőséget adott az emberek számára, hogy különböző külső és belső szerveiket mesterséges gépekkel helyettesítsék. És itt kezdődik az igazi cyber-világ, hiszen egy lézeres szemoptikát hamarosan ugyanolyan könnyen elfogad a közvélemény, mint annak idején a nadrágba bújt nők látványát.

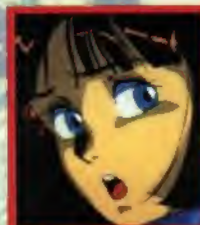
3>I WANT MEDICINE...

A harmadik rész főszereplője BILLY, egy ex-AD POLICE tag, akit végzetes sebesülése után anti-voomer cyborggá alakítanak. A cyborg teljesen érzéketlen a külvilággal szemben, még imádója, a csinos doktornő és egykori szeretője, Nena sem tud hatni rá. Csak a gyógyszerként alkalmazott drogok lebegnek a szeme előtt. Billy agya, amely lényegében az egyetlen még élő szervét képviseli, képtelen elviselni a fémvázat. Mivel emberi érzései a fájdalmakon kívül többé nincsenek, egy új érzés keríti hatalmába - a gyilkolásvágy, amely rövidesen az AD POLICE tagjai ellen irányul. Egyedül Nena az, akit mélyebben is érdekel Billy sorsa...



Az AD POLICE mindhárom epizódjában egy-egy lényeges kérdés merül fel a lehetséges cyber-jövővel kapcsolatban. Ez első arra keres választ, hogy milyen következményei lehetnek a túlzott technikai fejlődésnek. Ebből adódik a második epizód mondanivalója: hol a határ az ember és a gép között? Ha géppel helyettesítem az egyik szervemet, akkor odaadom az emberi mivoltom egy darabját? Ilyenformán meddig, hány "százalékig" marad "ember" az ember? A harmadik rész rejti a legkegyetlenebb dilemmát: még ha az ember, a "környezet" el is fogadja a cyborgtestbe ültetett emberi agyat, akkor sem biztos, hogy az agy is képes megbirkózni ezzel a borzalmas teherrel.

Engem rendkívül megfogott az AD POLICE történet. Egy idő után nem úgy néztem, mint egy normál kalandfilmet, hiszen a feltett kérdések bennem is megfogalmazódtak. Megpróbáltam beleképzelni magam a szereplők bőrébe - akik közül a negatív jelleműek sem egyértelműen negatívok - hogy én miképpen döntenék. Hiszen ők azért válnak gyilkossá, mert képtelenek magukban feldolgozni a technikai fejlődés ütemét és következményeit. Gondoljatok csak bele - ma még kizárólag az orvostudomány használja a műszerveket. Lehet, hogy csak egy lépés választ el minket az AD POLICE-ban bemutatott világtól...



Martin

Elkezdődött a 32 bites konzolháború! A ringben a SATURN és a PS-X!

PS-X SONY P®

1988-ban a SONY megállapodást kötött a Nintendoval, hogy készít nekik egy CD-ROM lejátszós konzolt. Az eredmény egy Super Nintendo kompatibilis kütyü lett volna - a PLAYSTATION. Később a SONY gondolt egy nagyot és úgy döntött, hogy ő is beszáll a videojáték üzletbe. Saját szakállára kezdett fejleszteni. Az eredmény egy olyan konzol lett, amelynek technikai adatai hallatán minden játékfejlesztő cég felkapta a fejét - jelenleg csak Japánban 164 (közülük 56 kilétét még homály fedi) csoport foglalkozik az évszázad gépével, a PS-X-szel.

Mielőtt belekezdenék a cikkbe, egy helyesbítést kell eszközölnöm. Amikor a SATURN-ról írtam még úgy tudtam, hogy a gép 1024/2048 szín egyidejű megjelenítésére képes. Nos közben kiderült, hogy ez az adat nem halálbiztos. Az ellentmondó híresztelések miatt valószínű, hogy a masina ennél több színt is tud a képernyőre varázsolni (talán 32 ezret is).

Január végén érkezett meg a semmitmondó sárga-fekete kartondoboz a szerkesztőségünkbe, amely a nagy csodát hivatott prezentálni. Mivel már elmúlt a 6 órás záróra, én voltam a szerencsés, aki az első estét "eltöltötte" a PS-X-szel. Tény, hogy azon az estén nem sokat aludtam. Két játékot kaptunk a géphez, a NAMCO RIDGE RACER-ét és egy 3 dimenziós verekedős csodát, a TOSHINDEN-t (Tale of the Gods in Combat). Mivel a még gép csak japán verzióban létezik, a 110 voltos adapter és az NTSC televízió alapszükségletnek számított, de hát ez szerencsére nem volt akadály.

Azóta nem tudok napirendre térni a látottak felett. Egy olyan játékterem őrültnek, mint én is vagyok, a PS-X a mennyországot jelenti. Még nem akarok ítélkezni sem, hiszen a SATURN-hoz azóta sincs a Virtua Fighteren kívül más játékunk...de mégis: ezt a gépet egyszerűen nem lehet, vagy nagyon nehéz túlszárnyalni! Technikailag a két masina körülbelül egy szinten mozog, ezért a következőkben óriási hangsúly helyeződik majd a játékok minőségére, amely tudvalevőleg döntő szempont a vásárláskor. Talán sokakat izgatnak a számok, ezért lássuk a PS-X jellemzőit:



Motor Toon Grand Prix - PS-X



Motor Toon Grand Prix - PS-X



Motor Toon Grand Prix - PS-X

-A központi CPU egy R3000A 32 bites RISC chip, 33MHz-es sebességgel. Adatfeldolgozó képessége 30 MIPS. A 3 dimenziós mozgató egység 66 MIPS-es, 1.5 millió "flat" árnyékolású polygon/sec mozgatására képes. A jóval bonyolultabb "texture-mapped" és fényforrásos árnyékolású polygonokból 500 ezret mozgat másodpercenként.

-Az adatfeldolgozó-egység 80 MIPS-es és kompatibilis a JPEG, MPEG1 és H.261-es formátumokkal. A gép hangja "csak" 24 csatornás, 44.1 Hz-es.

-A grafikai adatok közül itt sem tudom pontosan, hogy hány szín lehet egyszerre a képernyőn. A teljes paletta 16.7 millió színből áll. Kétféle felbontást használ a gép, a 256x224-est és a 640x480-ast. A különböző sprite mozgatásokat és torzításokat mind tudja a PS-X.

Kicst persze bánatos is vagyok. Ennek az az oka, hogy őszintén sajnálom a kisebb pénzű vásárlóréteget - jelenleg a gép tokkal-vonóval-vámmal-áfával jóval több mint 100.000 forintba kerül (az 576 SHOP-ban is megrendelhető). Ha kijön az európai verzió, akkor sem lesz 80-90 ezer forint alatt, amely a széles rétegeknek bizony elfogadhatatlan. Így amíg

jobb megoldás nem születik, csak kevesek engedhetik meg maguknak azt, hogy SAJÁT játéktermi minőségű konzoljuk legyen otthon. Tetszik vagy nem, ki kell jelenteni, hogy a SONY a PS-X-et a japán és a távolkeleti piacra készítette, ahol több millió darabos eladási statisztikával számolnak. Egy olyan országban, ahol egy átlagos családban 4-5 féle konzol van, ez reális tervnek tűnik!

A programokról csak a legjobbakat lehet elmondani. A két tesztelt játékról még olvashattok a következőkben, de a többi, még készülőben levő is csodálatos. Láttam egy eredeti japán videokazettát, amelyen olyan stuffok voltak, hogy nem hittem a szememnek. Ha ezek tényleg úgy fognak kinézni, mint ott, semmi sem állíthatja meg a PS-X-et.


A 21. század konzolja

LAYSTATION

A SONY jelmondata – Ha egy játék nem REAL-TIME-os, akkor az nem is igazi játék!

Márpedig a RIDGE RACER-t és a TOSHINDEN-t alapul véve a dolog valószínűnek látszik (képzeljetek el például egy Doom-szerű játékot, amelyben a közeledő csontváz nem "pixelesedik" és még az orrunk előtt ugrálva is tökéletes a grafikája!).

A PS-X hátsó része is rejt néhány érdekességet. Alapkiszerelésben a géphez normál RCA zsinórt adnak, amellyel a legtöbb TV-re minden gond nélkül rá lehet kötni. Nemsokára a boltokban lesz az S-video és a speciális AV Multi kábel is. Az EXTERNAL I/O csatlakozó rendeltetését egyelőre homály fedi, a COMMUNICATION PORT-on keresztül viszont két gépet lehet összekötni, például egy RIDGE RACER-es páros versenyre. Az irányító (joy) teljesen futurisztikus külsejű, 4 gombos, plusz hátul is van rajta 4 gomb, az SNES joyhoz hasonlóan! A joyok felett található nyílásokba olyan memóriakártyák illeszthetők, amelyekre a játékállásokat lehet elmenteni. A gép audio CD lejátszó része olyan profi, mint a "rendes" SONY CD lemezjátszóké.

Martin


Boxer's Road


Motor Toon Grand Prix - PS-X



Philosoma - PS-X

RidGe Racer

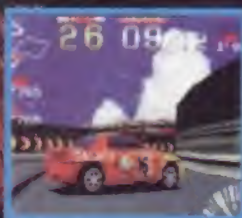
Az egyik legnagyobb japán videojáték gyártó cég, a NAMCO végérvényesen elkötelezte magát a PS-X mellett. Mivel a gép elég erős ahhoz, hogy a legnagyobb játéktermi automaták színvonalát is 100%-osan visszaadja, a NAMCO átadta nekik az összes híres játékuk átírási jogát. Ezek közül az első a fantasztikus RIDGE RACER, ezt fogja követni az egymás ellen is játszható, fantasztikus témájú CYBER SLED (szintén vektorgrafikás kivitelben).

Ezidáig nem voltam autóverseny rajongó, sőt, kifejezetten nem bírtam a különböző számítógépes és konzol "vezetős" programokat. Egyedül a SEGA DAYTONA USA gépe fogott meg, de az is inkább a sebessége, grafikája és a játéktermi automata hatalmas képernyője miatt. Úgy voltam vele, hogy azt a színvonalat otthon egy gép sem tudja nyújtani. Tévedtem. A RIDGE RACER a valaha készült legtökéletesebb versenyjáték, melynek grafikája 99.9%-os mása a játéktermi verziónak (szerintem egyedül a visszapillantó tükör hiányzik), sebessége ELKÉPESZTŐ, játszhatósága pedig tökéletes. Nagyon nehéz helyzetben vagyok, mert egy ilyen látványt nem lehet leírni. Ez a texture-mapped vektorgrafika netovábbja. Nézzétek meg a képeket - hát nem csodálatos?

Már az első kiadott PS-X játék, a RIDGE RACER is tökéletesen bizonyítja, hogy a gép nem csak a grafikában verhetetlen. A CD drive ultragyorsan tölt és ha jól vettem észre, EGYBőL beolvassa az egész játékot! Töltés közben egy kis figyelmességet kapunk a Namco-tól, az 198[illegible]-es Galaxian című játékában lődözhetünk. Ez a kis intermezzó máris egy extra dolgot rejt, hiszen ha leszedjük az összes ellenfelet, a 4 választható autófajta további nyolccal bővül! Így 12 gyönyörűen lefestett géppel versenyezhetünk, melyek négyféle alaptulajdonságban különböznek.

A játékban kétféle nézet van, egy külső és egy belső, melyek közül mindkettő szuperül működik. Nagyon tetszett, hogy a belső nézetnél nincs műszerfal, az adatok a képzeletbeli szélvédőre vannak vetítve, így még jobb a kilátás - nagyobb a kép. Sajnos csak egy pályán mehetünk, amely azonban elég változatos és a későbbiekben egy kisebb szakasszal is bővül. Az utolsó futamban már csak két kocsi áll rajthoz, a miénk és az egész mezőny legdögösebb gépe, a "Sárga" (a pilóta vezetési stílusa meglehetősen idegesítő, autós nyelven szólva paraszt/bunkó). A 4 menet megnyerése után "visszafelé", azaz a megszokott menetiránnyal szemben is teljesítenünk kell a pályákat. Érdekes, hogy ugyanazon a pályán megyünk, de a fordított irányban egy egészen új színezetet kap a terep. Végül a 8. pályán a főellenféllel kerülünk szembe, egy koromfekete Lamborghinivel, amelynek egy pajkos sárga [illegible] van az elejére festve (azt már csak zárójelben merem mondani, hogy a fekete álomautónak 13-as a rajtszáma). Így lényegében két megnyerése van a RIDGE RACER-nek, amelyek nem egyszerű állóképek, hanem percekig futó állati animációk. A verseny közben természetesen vadító CD zene szól, néhol teljesen elképesztő techno beütéssel. És ez még csak az elsőnek megjelent játék!

Martin











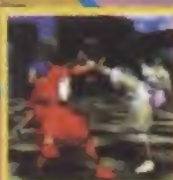




Toshinden

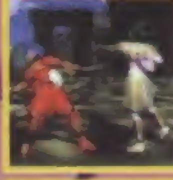
TALE OF THE GODS IN COMBAT

Ha a 3D-vektorgrafikás verekedős játékok kerülnek szóba, mindenkinek a SEGA Virtua Fightere jut az eszébe. Büszke [illegible] a SEGA, hiszen ezt a játékot adják az új szupergéphez, a SATURN-hoz. A verekedős stuffjairól híres TAKARA viszont a PS-X-et szemelte ki magának és elkészítette a VF ikertestvérét, a TOSHINDEN-t. Mivel a VF abszolút szupersztárnak számít Japánban (szinte már misztikus tisz-











telet övezi), elég merész vállalkozás volt egy látszólag teljesen hasonló programot készíteni.

A TOSHINDEN szerencsére nem egy buta koppintás, hanem egy csodálatosan megkomponált játék, amely békésen megfér a VF mellett a trónon. Lehet, hogy az ismertető alapján (vagy ha élőben megnézitek) a TAKARA játékát jobbnak fogjátok érezni, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Virtua Fighter mozgatása sokkal élethűbb, mint a TOSHINDEN-é. A TOSHINDEN inkább látványosabb, a speciális mozgások és varázslatok miatt nem életszerű - kissé SF 2 hangulatú.

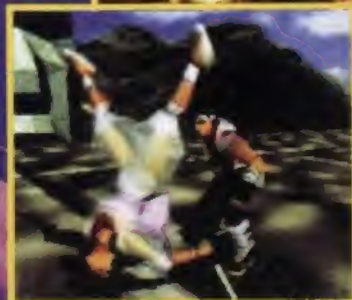


A játék nagy újítása a fegyverek megjelenésében rejlik. A 8 szereplő mindegyike valamilyen eszközt használ, emellett mindegyiknek speciális rúgótechnikája van. Mivel a PS-X irányító 8 gombja megengedi ezt, még speciális varázslatokat is tudnak csinálni, amitől a játék állati látványossá válik. Sőt a profiknak még olyan irány+gomb kombinációkat is elrejtettek, mint az SF2-ben - a harcok változatosságára azt hiszem nem lehet panasz, hiszen így a fegyveres és a "pusztakezes" kombókat tetszőlegesen lehet mixelni.

A hátterek és a figurák grafikája elképesztő. A kamera (3 féle helyzetbe állítható: madártávlat, felső és oldalnézet) egyfolytában veszi a játékosokat és ami a legnagyobb ász: a karakterek távolodását és közeledését ki/be zoomolással követi! Így akármeddig mehetünk hátra, egyre távolabbról nézhetjük az eseményeket (ezt néhány speckó mozgás ki is használja!). A profik tudják, hogy milyen idegesítő az, amikor araszolnánk hátra, de a másik játékos miatt megáll a kép - itt ilyen nincs. A védekezés a klasszikus "hátrahúzásos" módszerrel történik, el is bukfencezhetük az ellenfél támadásai elől. Ekkor abszolút 3 dimenziós a hatás, hiszen az egyik figura a másik mögé vagy elé kerül (talán nem túl szerencsés, hogy ilyenkor a kamera nem vált rögtön pozíciót, így az egyik játékos takarásban marad). Azt már csak apróságként említem, hogy ha ugyanazt a szereplőt választja mind a két játékos, akkor nem csak a színükben fognak különbözni egymástól, hanem egy kicsit a külsejükben is! Az összes szereplő legyőzése után egy monstre méretű szamuráj-skorpió jelenik meg, aki a konzolos pályafutásom egyik legszemetebb főnöke volt. A hozzá tartozó háttér pedig az eddig látott leggyönyörűbb: egy óriási forgó orsót képzeljetek el a térben, amely fölött ott lebeg a játéktér négyzethálós padlója. A játék 90 ezer (!) polygont mozgat másodpercenként, amelyek a Gouraud-shading és a texture-mapping technikákkal készültek.







Martin

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

Előre is bocsánatot kérek, de ez most nem egy szokásos leírás leírás lesz. Ennek oka, hogy most nem kívánok egy oldalon keresztül tesztelni egy olyan programot, amelyet játszani kell, nem elemezgetni. Csak címszavakban: dzsungel, jópofa főhős, sok ellenfél, mégtöbb csapda, ugrálás, kincsgyűjtés, szuper grafika, hangok dettó. Ja és egy MEGLEPETÉS!

Imádom a kellemes meglepetéseket. Milyen boldog voltam, amikor több mint tíz évvel ezelőtt megkaptam az első konzolomat, az ATARI 2600-ast és az első húsvéti locsolkodás után megvettem a JÁTÉKOT: a PITFALL-t. El sem tudom mondani, mennyire szerettem. Sajnos a második részt már nem kaptam meg, mert jött az új gép. Később a C64-esen is küzdöttem vele, ugyanolyan hévvel. Bejött a NINTENDO, azon is van PITFALL, de akkor már nem izgatott annyira a dolog. Most viszont őrült módjára száguldottam át a MegaDrive verzió pályáin, hogy végre megtaláljam a MEGLEPETÉST. Hiszen az 1994-es PITFALL-ban benne van a teljes, legelső Atari verzió is.



Komolyan mondom, sokkal jobban érdekelt a régi játék, mint ez az új feldolgozás. Sokan elhűlve nézik az "öreg" grafikáját, hogy mennyire primitív és milyen borzalom a hangja és különbenis... Amikor itt játszottam vele a szerkesztőségben a főnököm dilisnek nézett, hogy miért tetszik nekem ez ennyire. Nem tudom - valahogy nekem ezek számítanak jó játéknak. Tök mindegy, hogy milyen a grafika és milyen a hang: a klasszikusokat úgysem lehet felülmúlni. Higgyétek el, itt van mellettem karnyújtásnyira a két 32 bites álomgép a SATURN és a PLAYSTATION, de mégis inkább az öreg PITFALL-lal játszanék. Amikor annak idején egy partin betöltöttem a PHARAO'S COURSE (vagy valami hasonló volt a címe) Amigás verzióját mindenki hangosan röhögött, hiszen az volt az egyik első C64-es stuff. Ugyanígy voltam a HEAD OVER HEELS Amigás átiratával is. Ennyi év után rájöttem, hogy felesleges 32-64-XX bites gépeket kihozni, ha nincs hozzájuk eredeti játék, hamar a süllyesztőben végzik. Nézzétek csak meg a DOOM-ot. Képtelenség leutánozni vagy más gépre rendesen átírni - mindig a PC-s változat lesz az igazi (példa rá a 32X, ott sem sikerült a tökéletes konverzió).



Szóval van 1994-es PITFALL is. Végeredményben ugyanaz a főhős, ugyanaz a sztori, technikailag minden a csúcsra van hozva... De nem tudom... Ha nem lenne beépítve a régi játék is, nem futtatnám annyira az anyagot. De így egészen más! Semmi sem izgalmasabb, mint a dzsungel és a maja templomok. Óriási élvezet azért küzdeni, hogy végre egy rejtett helyen megtaláljuk a gyanús grafikájú skorpiót, ezáltal az időalagutat és bejussunk a régi programba. Az életek elvesztése után újra meg újra nekimenjünk és nosztalgiázzunk, utána tovább keressük a kincseket. Így az új játék is egészen más színezetet kap, kiemelkedik a többi tucatmű közül. Az SNES verzió grafikája ha lehet még szebb is, azt is érdemes megnézni. Persze ezt csak az éli át, aki annak idején szerette az eredeti PITFALL-t (vagy egészen fogékony típus) - az új generációnak a játék csak egy "mászkálós" a sok közül, egy estés szórakozás. Hát mi ez a renderelt Killer Instincthez vagy a digitalizált Mortal 2-höz képest? Néha már attól félek, hogy egyik este hazafelé menet elémtoppan egy Scorpion kosztümös 14 éves fiúcska és KIVÉGEZ, esetleg jókedvében találom és csak Babalityt csinál velem - minek eredményeképpen alsónadrágra vetkőztet, cumit dug a számba és beleültet egy pocsolyába.

Martin

Sok évvel ezelőtt Harry Pitfall volt a leghíresebb kincsvadász (Indiana Jones akkor még óvodás volt). A merész kalandor számtalan utazása után révbe ért és felnevelte fiát, Harry Juniort. A gyermek apja természetét örökölte és addig nem nyugodott meg, amíg rá nem vette a papát egy utolsó kalandra. Mikor 18 éves lett, az öreg összepakolta a felszerelést és kiadta az ukászt: irány a közép-amerikai dzsungel, ahol az elveszett maja kincsek vannak. Akkor még nem tudták, hogy a legendás kincseket ZAKELUA varázsló szelleme őrzi.



VIEWPOINT

Voltatok már úgy játékkal, hogy ránéztetek és egyből rágerjedtetek? Én így voltam a VIEWPOINT-tal, amely a japán NEO GEO nevű konzolról került át a MegaDrive-ra. Stílusát tekintve az anyag lövöldözős, amit én tudvalevőleg nagyon csípek. Sőt, alapjaiban az R-TYPE-ra és az ősi ZAXXON-ra épít, melyek szintén a legjobban között vannak.



Az R-Type az apa. Dögös űrhajó, bővíthető fegyverarzenál, bio-mechanikus szörnyek és hi-tech gépek, tölthető szuperlövés. A Zaxxon az anya. Izometrikus, mondjuk úgy 3 dimenziós látkép, jókora figurák, szögletes formák. Csak egy a bibi: a MegaDrive elég mostohán kezeli a 3D-t, ezért ha túl sok sprite van a képernyőn, láthatóan lelassul az akció. Szerintem ez elég ciki, hiszen ilyet az utóbbi időben nem nagyon láttam. Viszont a grafika és a játékmenet annyira szuper, hogy az élmény kedvéért még ezt is el lehet nézni - legalábbis én átsiklottam felette.

Azt viszont nem értem, hogy ha egy cég ennyi energiát feccöl egy játékba, akkor miért nem készíti el mondjuk a 32X változatot is? Nézzétek meg a képeket: szerintem halálos a grafika, tényleg egyedülállóan néz ki a program, de mennyivel jobb lett volna ez 256 színnel és akadozás nélkül? Miért kell örökösen az egyszerűbb megoldásokra törekedni - a kozoloknál aztán nem hivatkozhatnak a cégek a kalózkodásra és az emiatt elvesztett bevételre, hiszen az még ritka, mint a fehér holló. Úgy látom, hogy a kiadók néha maguk ellen dolgoznak és nem mérlegelik, hogy a piacnak mi lenne a legjobb megoldás. Most tényleg dühös vagyok, mert egy ilyen különleges programot tényleg 32X-re kellett volna kihozni (le merem fogadni, hogy kijön egy halom olyan 32X játék is, amelynek abszolút elég lett volna a MD). Ráadásul a kazetta dobozán egy olyan semmitmondó cím-grafika van, ami alapján soha nem venném meg a játékot (még jó, hogy az 576 segít nektek a vásárlásban). Lényegében csak annyit tudok mondani, hogy a VIEWPOINT egy különleges lövöldözős anyag, amelyet a kevésbé kritikus MegaDrive-osoknak ajánlok.





Martin



Gondolkoztatok már azon, hogy miért akkora sztár Beavis és Butt-Head? Miért szeretik a mai fiatalok a buta, gonosz, ízléstelen és otromba hősöket? Nekem fogalmam sincs róla, pedig én is bírom őket. Most azonban vetélytársuk akadt BOOGERMAN személyében, aki a legújabb MegaDrive-os negatívan pozitív hős. Ezennel a játékot az akció/mászkálós osztályba sorolom.

Kezdem ott, hogy BOOGERMAN (az Ádám szerint "bogárman", tök jól hangzik) az ellenfeleit igen sajátos módon intézi el: beletúr az orrába és azzal dobja meg őket. Vagy legugolva telenyomja a nadrágját "ürgyűrűfüttyel" és azt ereszti el. Néha nagyot és zöldet köppent (ezt meg mintha Zolee mondta volna, ő mindent becézget), máskor meg kedvesen böfizik. Persze ezeket szuper kivitelben is előadja, néhány extra felvétele után. Sőt, a pályákat úgy kezdi, hogy lehúzza magát a WC-ben. Igazi cukorfalat, nem? Ezek után komolyan lehet venni a játékot? No persze most csak a kényes dolgokat soroltam fel, hiszen hősünk tud egy csomó hétköznapibb mozgást is: tolni, lógni, lengeni, ugrani, és repülni is (ehhez meg kell enni egy doboz chili-babot és f....ni egy nagyot). A legaranyosabb viszont, amikor a bárgyú arcú bogárman lehajolva turkálni kezd egy nagy halom barna valamiben, ami alatt az extra cuccok lapulnak (a játék ismertetője ezt a halmot szeméthalomnak titulálja, én inkább MÁSFÉLE halomnak nézem).







A BOOGERMAN igazi szülőbosszantó játék. El tudom képzelni, amikor a vásott gyerek csutkára felhangosított TV mellett nyomogatja a SUPER FART és a BURP gombját (az anyuka meg kétpercenként rohangál be, hogy ilyet jó gyermek nem csinál, csak diszkrét csendben). A grafika általam "vonalrajznak" hívott stílusú és mint ilyen, szuper. A digi hangok pedig egyszerűen... élethűek! Ja, az egyik pályát FLATULENT SWAMPS-nak hívják. Bátran kérdezzétek csak meg a doktorbácsit, hogy mit jelent latinul "flatulálás"!

doc MARTIN



SEGA

the adventures of BATMAN & ROBIN

A múltkor bekapcsolam a TV-t, végigzongoráztam a gombokon, egyszer csak az RTL-en megláttam egy rajzfilmet, amelynek annyira sajátos volt a stílusa, hogy kapásból odaszegezett a képernyő elé. Rövidesen megjelent a főszereplő, BATMAN és társa, ROBIN. A főszereplők nagyon karakteresre vannak rajzolva, BATMAN-t például állati machora vették, szinte már cinikus a tekintete (közben rájöttem, honnan oly ismerős az arc: ZOLEE apura hasonlít, akinek ugyanolyan széles az álla és szúrós a nézése)! Később aztán újra találkoztam a denevéremberrel, a 3DO-hoz mellékelt CD lemezen is található egy rajzfilm a főszereplésével. Most meg itt a mozi SNES játékverziója is. De az én igazi denevéremberem mégis ZOLEE marad, aki már megint megitta a kólámat, másikat meg elfelejtett hozni.

Szerintem BATMAN akkora sztár a gyerekek körében, hogy túl sok biztatásra nincs is szükség vele kapcsolatban. Az egy játékost lefoglaló programban 8 pályán kell végigmenni, melyek további részekre bomlanak. A pályák végén főellenfeleket kell legyőzni, az 5. szinten pedig egy kis Batmobilos száguldásra is alkalom nyílik. Ha elhalálozunk, a CONTINUE opcióval újrajátszhatjuk a pályát, a PASSWORD END-del pedig kikérhetjük a későbbi folytatáshoz szükséges kódszót. A kód egyébként minden teljesített pálya után megjelenik, de a HARD fokozaton nincs a kódos folytatásra lehetőség. A játék során többféle fegyvert és tárgyat használhatunk - ha újra akarunk szerelkezni, a START gomb nyomásával tehetjük meg az EQUIPMENT képernyőn.







Martin

WILD & WACKY SPORTS

Az SNES kitüntetett helyzetben van, hiszen a TINY TOON sorozatot egyelőre kizárólag erre a gépre írták meg. Aki tehát szeretné interaktív módon is átélni a jópofa rajzfilmhősök kalandjait, az sürgősen szerezzen be egy ilyen masinát. A W&WS-ban négy állatgyerek a főszereplő: Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck és a Tazmán Ördög kisfia, Dizzy Devil. Ezúttal a srácok egy mókás olimpián vesznek részt, ahol teljesen egyedi sportágakban kell domborítaniuk. A program az egyszerre többek által is játszható "sport" családba tartozik - érdekessége az, hogy a MULTITAP adapterrel EGYSZERRE NÉGYEN is küzdhetnek vele. Mivel vannak olyan sportok is, amikor ténylegesen négyen vannak a képernyőn, ez egy egész gyerekhadnak nyújt szórakozást.

A játékot 4 nehézségi fokra bontották, 6-8-10-12 versenyszámmal. Ahhoz, hogy folyamatosan továbbjussunk adott pontszámokat kell teljesíteni. Az ügyködésünket többféle szempontból díjazza a gép: számol a gyorsaságra, a stílusra és az ügyességre is. A versenyek előtt mindig megkapjuk a teljesítendő feladat leírását és a kívánt pontszámot. Kikérhetjük az irányító-kiosztást is, amely elég fontos, hiszen a sportágakat eltérő módon kell kezelni. Általában két alapformával találkozunk: az egyikben egy szereplőt kell mozgatni, a másikban a gombok nyomogatásával az "erőt" kell feltornázni. Mivel ez egy automata joystick segítségével gyerekjáték, a program nagyrészén nehézség nélkül át lehet vergődni (gond csak akkor van, ha többen játszunk és mindenkinek ilyen irányítója van). A teljesített részek után kódokat kapunk a későbbi folytatáshoz.

Lássuk tehát a versenyszámokat: *Fagyidobálás* (érjünk el minél több találatot), *Szakadékperem-kicentizés* (nekifutásból álljunk meg a szakadék szélén), *Súlyemelés* (nyomjuk ki az egyre nehezebb súlyokat), *Tányérdobás* (dobjuk minél messzebre az alátétet), *Akadályfutás* (gyűjtsünk értékes tárgyakat), *Repülés* (szedjük össze a lufikat majd bombázzuk le a házat), *Sielés, Rúdugrás* (gyűjtsünk csillagokat), *Bungee-jumping* (gyűjtsünk minél több pontot), *Favágás* (aprítsuk a fát), *Úszás* (gyűjtsük a tárgyakat), *Rakétakilövés* (üssük minél magasabbra a rakétát).



Martin



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Greatest Adventures

INDIANA JONES!







A múltkor valaki a szememre vetette, hogy nagyon ritkán "húzok le" játékot. Belegondoltam... Tényleg, de hát mi rosszat mondjak én egy olyan játékról, amelynek szép a grafikája, jó a zenéje és a maga kategóriájában simán "elmegy"? Manapság minden konzolos anyag jól néz ki, csak ugye sok egy kaptafára készült. Itt van például az INDIANA JONES. Külsőleg nagyon kellemes az anyag, változatos, a 3 dimenziós MODE 7-es pályák tök jól néznek ki - de valahogy hiányzik belőle valami. Valami, ami miatt az ember akár százszor is nekimegy a feladatnak és addig izzad, amíg túl nem jut rajta. Node csak ezért nem lehet valamit leócsárolni, hiszen biztosan van egy csomó olyan ember, akik szívesen játszanak az egyszerű akció programokkal.

A program története a három Indy film legérdekesebb részleteit foglalja össze. A furcsa keverékben feltűnnek az "Elveszett Frigyláda fosztogatói", a "Végzet temploma" és az "Utolsó keresztes lovag" legizgalmasabb jelenetei, melyekben ezúttal mi irányítjuk a hőst. Mivel a feladat nagyon sokrétű, így először érdemes megbarátkozni az eléggé bonyolult irányítással, begyakorolni a bukfencezést és az ostorlengést. Ezek nélkül ugyanis néhány helyen lehetetlen továbbjutni. Három pályán nem gyalog közlekedünk: a hómezőn egy gumicsónakkal csúszunk lefelé, a barlangban izgalmas csillekocsikázás vár ránk, végül egy duplafedelű repcsivel kell légicsatázni. A grafika néhol egészen fantasztikus, de nekem kicsit nehéznek tűnt a játék.

Martin

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Amikor megjelent a STAR WARS még elképedve álltam az SNES előtt - meglepődésem oka a szuper grafika és a rettentő nehéz játékmenet volt. Az EMPIRE STRIKES BACK már nem okozott meglepetést, de azért végignyomtam, bevallom elég sok szenvedés árán. Most megjött a harmadik epizód, érdeklődve ültem le tesztelni.

STAR WARS
RETURN OF THE JEDI

Körülbelül egy óra múlva már a sokadik pályán jártam és még mindig nem vesztettem egy folytatási lehetőséget sem. Most vagy én lettem nagyon bika tesztelő, vagy a játék nem változott egy fikarcnyit sem... Valószínűleg az utóbbi történt.

A JEDI-ben mindössze annyi újítást fedeztem fel, hogy a pályák előtt több szereplő közül lehet választani. Persze ott, ahol erre igazán szükség lenne, már nincs meg ez a lehetőség (lásd az Ewokos helyszínt). Egyébként ha mindig Luke-ot irányítjuk, szinte gond nélkül át lehet jutni a legnehezebb részeken is - ennek oka Luke egyik Jedi-képessége, a gyógyítás (HEAL). Tökéletesen felesleges vívni, védeni meg egyáltalán - csak ugrani és szaltózni kell, hiszen eközben a lézerkard minden ellenfelet lekaszál. Mivel másodpercenként jelennek meg a különféle dögök és ezek közül minimum minden harmadik ad valami extrát, abszolút hülyének kell lenni ahhoz, hogy egyáltalán életet veszítsünk! Amikor pedig nem szívecskét vagy LIFE METER növelő kardot kapunk, akkor



egy zöld gömb a jutalmunk, amitől a FORCE töltődik vissza. A SELECT gombbal beállítjuk a HEAL opciót és csak pumpálgatjuk vissza az energiát... Igazán komplikált feladat. Aki esetleg nem ismerné az előző részeket, annak megsúgom, hogy elugrás után ha mégegyszer megnyomjuk az ugrás gombot, sokkal magasabbra pattanunk fel. Így még a szakadékokkal sem nagyon kell küzdeni. Egyedül a főellenfelekkel akadhat probléma, náluk sajnos mindig meg kell találni a taktikát. A Rancor szörnyet például a következő hahota módszerrel nyírtam ki: indulás után rögtön kikértem a VANISH trükköt és átugrottam a dögöt, minek eredményeképpen én ugyan átkerültem a másik oldalra, de a borjú nem fordult utánam! Csak bekapcsoltam az automata ugrást és szépen végignéztem, ahogy Luke hátulról lekaszabolja a szörnyet. Jabba ugyancsak egyszerű feladat, Han Solot kell választani, aki energiaveszteség nélkül szét tudja lőni a puffadt testét.

Aranyos játék a JEDI, tényleg bomba a grafikája és a hangjai, de állati buta. Számtalan alkalommal lehet egy-egy ciklust újracsinálni benne, így töméntelen energia, élet és extra cumó szerezhető (Leilaval menjetek be Jabba hajójába. Az egyik emelet bal szélén van egy kiemelkedés, ahova hordók gurulnak be.



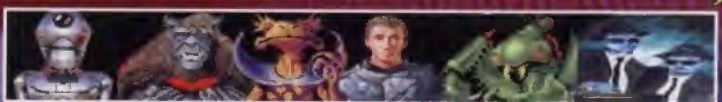


Nyírjatok ki mindenkit és a pörgéssel ugráljatok rá a hordókra, melyek mindig adnak valami extrát. Ezt ismételjétek addig, amíg meg nem unjátok).

Martin



EGY STRATÉGIAI JÁTÉK,



MELYHEZ VILLÁMGYORS DÖNTÉSEK,

SPACE FEDERATION

ÉS FÜRGE UJJAK SZÜKSÉGESEK.

Úgy tűnik, az Interplay a stratégiai játékok igazi szakértőjévé lépett elő. Csak egy hónap telt el, hogy hírt adtunk a minden szempontból csúcsnak számító Warcraftról, s máris megérkezett az újabb mű. A Space Federationben csatáinkat az űrben, mindenféle különös és kegyetlen faj ellen kell megvívnunk. A több mint húsz különböző pályán más és más feladatot kapunk, az önellátó bázis felépítésétől kezdve, a három ellenünk szövetkező faj teljes megsemmisítéséig. A programban egy új rendszerben megtelepedni vágyó faj főparancsnokát személyesítjük meg, aki bolygótól bolygóig repkedve osztja a parancsokat, fejleszti a bázisokat, s szervezi a hadsereget.

Az irányítás teljesen valós idejű. Itt nincs idő arra, hogy minden lépésünket megfontoljuk, folyamatosan kell repkedni, parancsokat adni, mert az ellenfél egy pillanatra sem áll le. Ez jó megoldás, de kicsit kellemetlenné válik, amikor kiderül, hogy a hajókat és a bolygókat a távolból nem tudjuk irányítani. Ha valakinek újabb utasítást akarunk adni, parancsnoki hajónkkal oda kell repülnünk a közvetlen közelébe. Repülés közben pedig elfogyhat az üzemanyag, lelőhetik űrhajónkat, s máris visszakerülünk a főhadiszállásra. Egy ostromlott bolygóra például képtelenség bejutni, így a lerombolt épületek felújítását is csak a támadók elüldözése után kezdhetjük meg. Ezt a kényelmetlenséget csak úgy kerülhetjük el, ha a játék kezdetén az opciók között Ship helyett Phantom módot állítunk be (ekkor hajó helyett egy célkeresztet mozgathatunk minden veszély nélkül).

A BOLYGÓN

Factory: Itt a különböző űrhajókat gyárthatjuk le. Összesen tíz modell közül választhatunk, de a jobbak megépítéséhez már három gyárnak kell üzemelnie a bolygón. A Satelite a bolygó védelmét segíti, a Repair Ship a közelében lévő sérült hajókat javítja ki, a Troop Carrier az ismeretlen bolygókra szállít felfedező csapatot, a Planet Bomber az ellenséges bolygók épületeit bombázza le, a Pirate Ship pedig elfoglalja a közelében lévő ellenséges hajót.



Két játékosnál csak a képernyő felét használhatjuk.

Itt a gyárban kell azt is megadnunk, hogy miután elkészült egy hajó, mit csináljon: elküldhetjük egy célpontra, járőrözhet egy kijelölt útvonalon, illetve várakozhat valamelyik bolygó űrkikötőjében.

Planetary Improvement: A bolygó életéhez szükséges épületeket építhetjük itt fel. A gyár mellett építhetünk védelmi berendezéseket (Deffense), bányákat (Strip Mine), élelmiszer előállító üzemet (Hidroponics), lakóhelyet (BioSphere), űrkikötőt (Space Port) és főhadiszállást (Headquarters).

A legtöbb épületből egy bolygón legfeljebb három lehet. Ezek üzemeltetése természetesen pénzt emészt fel, így folyamatosan figyelni kell, elegendő-e a bolygón előállított összeg a lenntartásra. Amikor egy új épületet választunk, a kép alján baloldalt látszik az építéshez szükséges, valamint a rendelkezésünkre álló pénz és nyersanyag (itt csak a bolygón lévő nyersanyagot tudjuk használni, a pénz azonban összes bolygónkra közös). Jobb alul a Variable Cost első csíkja az új épület éves költségét, a második pedig a bolygón évente felhasználható pénzösszeget jelzi (ez piros, ha többet használunk el, mint amennyit megtermelünk). Főhadiszállásból bolygóinkon összesen egy lehet. Amikor egy újat felépítünk, a régi automatikusan megszűnik.

Destroy Structure: Egy feleslegessé vált épület lerombolása. Az építkezéshez felhasznált nyersanyag és pénz ilyenkor visszakerül a kasszába.



Az egyik legnehezebb feladat: 4 faj és 12 bolygó egymás ellen.



A parancsnoki hajó leszálláshoz készülődik.

Repair Structure: A csatákban megsérült épületek helyreállítása. A sérült épületek természetesen kisebb termelékenységgel dolgoznak.

Map: A csillagtérképen a bolygók helyzetét, hajóink és az ellenség mozgását követhetjük nyomon.

Planet Economy: Itt négy grafikont találunk, melyek a bolygó népességének, élelmének, pénz-, és nyersanyagtermelésének alakulását mutatják be. Egy grafikonra rábökve az összes bolygó görbéje megjelenik, s néha tanácsot is kapunk, mit építsünk legközelebb.

Storage Bay: Az űrkikötőben állomásozó hajókat indíthatjuk útra. Először válasszuk ki az utazó hajókat, majd a Launch után adhatjuk meg az úticélt.

Supply Lines: A különböző típusú bolygókon mást és mást érdemes előállítani. S amikor élelemből, nyersanyagból vagy emberből az egyiken sok van, egy konvojjal elszállíthatjuk más bolygókra. Az Add gombbal új szállítmányt hozhatunk létre, amely mindaddig folytatja ingázását, amíg a Delete-tel meg nem szüntetjük. A View Outgoing és Incoming pedig a bolygóról kimenő, illetve bejövő készlet mennyiségét mutatja.

AZ IRÁNYÍTÁS

A bolygók menüjében a G-vel választhatunk, a szóközzel pedig visszaléphetünk. A legfelső szintről a szóközzel az űrbe jutunk, s ilyenkor mehetünk át a parancsnoki hajóval más bolygóra. A hajót az A és D gombokkal forgathatjuk, a W gyorsít, az S lassít, a G pedig leszáll a hajó alatti bolygóra. Repülés közben a szóközzel lőhetünk, a harcot azonban érdemes elkerülni, hiszen a parancsnoki hajó majdnem a leggyengébb. Ha repülés közben valamelyik hajónk közelébe érünk, a G lenyomása után újabb parancsot adhatunk neki.

A leírásból látszik, hogy a játékban igazán sok lehetőségünk nincs. A stratégia egyértelmű: minél nagyobb népességet kell elérni a bolygókon (hiszen ez nagy bevételt eredményez), majd amint a pénz megvan, gyárakat, védelmi berendezéseket és hatalmas flottát kell építeni. Érdemes figyelni arra is, hogy az egyes fajok más-más taktikával támadnak (az egyik óvatos, a másik védtelenül hagyja főhadiszállását, a harmadik teljesen kiszámíthatatlan), így különböző ellencsapások lehetnek hatékonyak ellenük. A feladatok érdekesek, de megnyerésük a gép ellen kicsit nehéznek tűnik. Szerencsére két játékos is játszhat egymás ellen, sőt akár szövetséget is köthetnek a gép csapatai ellen.



A Xanbarik mindig nagy flottával támadnak egy-egy bolygóra.

576 ÉRTÉKELŐ

SPACE FEDERATION — KIADJA: INTERPLAY

grafika	■■■■■■□□□□
hang/zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■■□□□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **74%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

5.50: Kulcscsörgés a zárban, egy kéz nyúl be a keskeny résen a villanykapcsolót kutatva, majd lőn világosság. A sötét alak futólépésben teszi meg a rövid utat a termosztát kapcsolójáig, amit valaki a télies időjárás ellenére csontig letekert (10 fokra), majd fogfacogva tea készítésébe kezd a konyhában. A meleg ital hatására kissé oldódik a fagyos hangulat, most már bemerészkedik a szobába is, majdnem elvágódik a lézernyomtató keresztbe kifeszített zsinórjában, félresöpör egy halom újságot, diát, faxot, molylepkét egy székről és letelepszik az íróasztalhoz (legalábbis annak néz ki az alapján, amennyi kilátszik belőle a sok limlom közül). Bágyadtan pöccinti meg az asztalon lévő pécé bekapcs-gombját, aztán hirtelen felvillanyozódik a tekintete és kimeredő szemekkel a monitort kezdi el stírölni. Egy plébojgörl tűnik fel a képernyőn, karján valami kékes tetkó virul. Közelebb dugja okulárés fejét, de nem látja jól azt a kis maszatot a csajszi vállán. Még közelebb merészkedik, még, még egy kicsit, a dumzli orrán kisül a monitor és ekkor felkiált: - Zolee! (ez vagyon rápingálva...) Hisz ez az én gépem!

6.10: Füstszagot érez, gyanakodva felpillant és körbenéz a szobában. Minden rendben. A falon hi-tech robotok, mangatekintetű fiúk és lányok, telefonszámok, ütemtervek, megsárgult fotók és szétcsapott szúnyogok bámulnak vissza rá. Akkor minek van ilyen égett szaga? Leejti tekintetét a billentyűzetre és rádöbben: hiszen a keze alatt ég a munka... Éppen a februári szám Csevegőjét állítja össze, de nagyon szenved. Ha verset idéz, az a baj, ha viccet ír, az ellen ágálnak, ha cinikus, nem érti meg a jámbor olvasó, ha... szóval elhatározta, hogy egy ősi formát választ művéhez, ami ellen épeszű embernek nem lehet kifogása - komédiát fog írni. Méghozzá a szerkesztőség egy napját írja meg miniatürizált formában, mindent egy oldalba sűrítve bele. Elégedetten hátradől tehát a széken, majd miután feltápászkodott a földről és a letört háttámlát visszaeszkábálta a helyére, lázas munkába kezd.

7.02: Sanyi, a Mindenes matat a zárban. Késett. Két percet. Az egész napja felborult ezáltal, mivel 365 nap lemaradása van a bolti számlák könyvelésével, a kutyája lepisilte, a felesége már megint valami Kiskegyed után érdeklődött (hogy honnan tudhatta meg az asszony, hogy van valakim - gondolta) és egyáltalán, hogy lehet, hogy ez a dög Zolee már megint előbb beért azzal a rozzant púdertartójával (Corsa Joy, 1.4Si), mint ő a 17,5 éves BMW-jével (porlasztós, 1.8-as, szivárog a napfénytetőn át a víz). Persze azért jó cimborák, csak állandóan húzzák egymást.

7.10: Gyorsvonat sebességgel berobog Vári Zoli, aki még néhány napig a dolgozó népet szolgálja egy elit alakulatnál (Magyar Honvédség, Írnokszázad). Azért siet, mert alighogy végigjátszotta az Cyberiát (előző nap kapta kézbe) és még másnapig el kéne készíteni az Alone in the Dark 3 leírását is (amit Zolee most nyújtott át neki). Nem is húzza az időt, inkább a csíkot...

7.45: Belibben a Titkárnők Gyöngye, Nóri, aki minden reggel olyan friss és üde, hogy Sanyiban megáll... az ütő.

8.10: Lobogó hajzattal bezúdul Balogh Zsolti, akinek ma sem volt szerencséje: ismét rajtakapta egy fakabát, amint tilosban kanyarodott ki a kígyózó sorból. Gyorsan le is ül foteljába, lábát elegánsan felhajítja az asztalra és közgazdászhoz méltóan számolásba kezd: heti 1000 forint bírság, szorozva néggyel, osztva harminccal... Az egyenlet végeredménye a napi átlagos fuvardíj az otthonától az irodáig (a benzinköltséget nem számítva). Nnnamármost: ha nem kanyarodna ki mindig szabálytalanul, akkor az havi 4000 forint megtakarítást eredményezne, ez egy évben majd' 50 rongy, ami húsz év alatt 1.000.000, adómentesen! Ebből aztán már akár egy jól menő bolthálózatot is fel lehet húzni, nemde?! Így kell ezt csinálni...

8.30 - 10.30: Minimum kétszáz telefoncsörgés, amiből a fele téves, a másik fele pont azt keresi, aki vécén ül, kiment, meg sem jött, már nem dolgozik itt, stb. Megérkezik a családi vállakozás feje és a feje neje, kiosztanak néhány letolást, de aztán lecsillapodnak a kedélyek és mindenki munkába temeti bánatát. Balogh Zsolti egy tekercs faxpapírt elhasznál üzleti ügyeinek intézésére, aztán fél tiztől unja a banánt, megkezdi a visszaszámlálást este hatig, a szokásos foci kezdetéig. Sanyi ideggörcseivel küzködve csicsereg a vámosokkal, hogy minél előbb kihozhassa a karmaik közül a két hete náluk rohadó stuffokat, de azok gőzölgőt és lágyat tojnak a fejére. Zolee intézkedik, fontosnak tetteti magát, a telefonvonalon ül, majd amikor már minden haverjának elmesélte legújabb izlésficamos viccét, elhúzza a belét a grafikushoz és a tördelőkhöz (de valami megmagyarázhatatlan oknál fogva sem itt, sem ott nem elérhető telefonon).

10.30 (de inkább még később): Csizmatalp koppan, friss bőr szaga terjeng, szó bennszakad, hang fennakad, lehellet megszegik. Nyílik a keresztpántos ajtó és belép Ő... Minden tekintet rajta pihen. Óh, istenem, milyen kafa srác. Ennek a csávónak van stílusa. A bőrjakó alól elősejlik a "..EVIGN.." felirat, tetkó villan, napszemüveg lazán a homokra csapva, borosta serceg az arcon. "Na mi a hányás?" - kérdi enyhén illúzióromboló kappanhangon, de aztán megenyhül a stílusa, mikor látja, hogy minden szem rászegeződik és csak vele foglalkoznak. Ő miszter egoista, alias Martin. Kihasználja, hogy a főszerkesztői asztal üresen áll, laza mozdulatokkal odalépdel Zolee zugához, titkos infók, Manga-filmek, játékok után kutatva, majd belép a számítógépes rendszerébe is és még az .exe fájlokat is elolvassa, nehogy valamiből kimaradjon. Felderítő körútja általában eredménytelen, úgyhogy peckesen átlépdel a saját irodájába és betölti valamelyik kedvenc játékát. Két perc múlva zeng az iroda az obszcén és gyalázkodó ordibálásoktól, ugyanis egy főszörny folyamatosan legyalázza Martin karakterét és ezért a játék egy szemét, gennyes és csaló. És ez így megy pár perces megszakításokkal az est beálltáig.

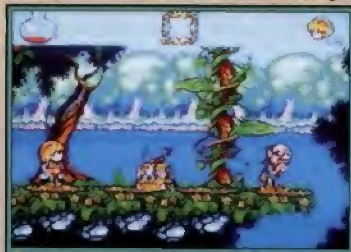
12.00 - 17.00: Véletlenszerűen feltűnik az irodában valamennyi újságíró, akik vagy cikkeikkel állítanak be, vagy új prédákra lesve játékszagot éreznek és csak úgy benéznek. A telefonvonal továbbra is ég, a tévéből bömböl valamelyik égi csenel rágógumizenéje, a postás mindig kétszer csenget, Sanyi fejét a falba veri és tovább bratyizik a vámosokkal (mindhiába), Zsolti vízszintesre állítja a székét és elnyomja a buzgóság, Martin óbégat és az ötödik joyt nyúvi, Nóri az apróhirdetésekkel szüttyög, Zolee megbeszél estére egy kis összeröffenést a külsős haverokkal aztán ismét felkerekedik a grafikust és a tördelőket meglátogatni, de soha nem ér oda. Aztán lassan elszélednek a komédia szereplői és sötétségbe borul az iroda.

21.00: Kulcscsörgés a zárban, egy kéz nyúl be a keskeny résen a villanykapcsolót kutatva, majd lőn világosság. A sötét alak futólépésben teszi meg a rövid utat a termosztát kapcsolójáig, amit valaki a télies időjárás ellenére csontig letekert (10 fokra), majd fogfacogva tea készítésébe kezd a konyhában. A meleg ital hatására kissé oldódik a fagyos hangulat, most már bemerészkedik a szobába is és asztala felé tartva azon gondolkodik, hogy milyen hatást vált majd ki a Csevegő ilyen éles műfajváltása...

Zolee



Nem esem gyakorta túlzásokba, de most tényleg elállt a szavam is, amikor megpillantottam a PSYGNOSIS ifjonc varázslóját, FLINK-et és a személye köré font játékot. Először gondoltam azt, hogy a CD32 olyat nyújt, amire valójában képes és megérdemel. És itt nem csak a brilliáns gra-

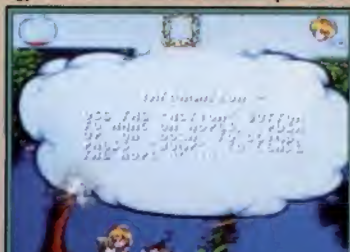

Amint megmozdulunk, a kis vámpír azonnal nekünk ront.

fikára gondolok, hiszen hasonló mélységű kidolgozottságot már láthattunk a Lion Heartban (még Amiga 500-ason is!), hanem az igazán pergő játékmenetre, a szerteágazó cselekményre, az új ötletekre és nem utolsó sorban a villámgyors lemezkezelésre.

LÁSSUK MIRŐL ÉS KIRŐL IS VAN SZÓ!


Még túl kevés alapanyagunk van a varázslatokhoz.

A sztoritól inkább megkímélek mindenkit (csak címszavakban: elvetemült varázsló jön, fekete fellegek gyülekeznek, idillnek vége, négy mágikus életelikszír elrablódik, kristállyá varázsolódik és eldugódik tuti helyekre, Flink felkerekedik tuti helyeket megkeresni és elvetemült varázslót örökre likvidálni). Nem is ez a lényeg! Ott van a kutya elásva, hogy ilyen átlagos történet köré is lehet élvezetes játékot keríteni. Mert itt nemcsak egy egyszerű mászkálós játékról van szó, hanem a kombinációs készséget is próbára tevő programról. Hadd említsek néhány példát: egyes helyeket csak úgy tudunk elérni, hogy köveket cipelünk a platformok alá és azokról tudunk felugrani rájuk. Vagy: a játékba beépített varázs-készítő opció nagyon sok fejtörést okoz majd sokaknak, hiszen csak a megfelelő komponensek összekeverésével hozható össze egy-egy hathatós varázslat, de még a sikeres kotyvasztás után is ügyelnünk kell, mert minden felhasznált varázslat csökkenti az energiánkat. Egy rossz időben elsütött varázslat pont az el-


A láda információs lapot rejtett. Kövessük pontosan az utasításokat.

lenkező hatást válthatja ki. A taktikázás tehát nagyon fontos szerepet kap a játékban, de ne feledkezzünk meg az időzítésről se. Számos ügyességi részt csak maximálisan pontos és "előre megfontolt" mozdulatokkal lehet megoldani. A mozgó platformokon való hosszú és kimerítő ugrándozás, a liánkötélen való egyensúlyozás csak kiragadott példák, a neheze csak ezek után következik.

A MÁGIA TUDOMÁNYA

Mint már említettem, a játék egyik fontos eleme a varázslatok létrehozása és megfelelő helyen és időben való használatuk. Menet közben a ládákból és a kinyiffantott ellenfelektől ún. *scrollokat* (tekercseket) és *alapanyagokat* zsákmányolhatunk. A tekercsek rejtik a varázslatok hozzávalóinak pontos arányait, s ezen utasítások pontos betartásával készíthetjük el a kívánt varázst. A *Spirit Bomb* mágikus energiával teperi le az ellenfelünket, a *Demon Spell* egy segítő szellemet idéz meg, de sok energiát szív le, a *Magic Shield* védőburkot képez egy időre körénk, a *Platform Spell* pedig ideiglenesen "lépcsőt" állít az egyébként elérhetetlen platformokhoz. Aztán itt van még a *Dust Devil*, amely egy mini tornádóval elragadja az ellenfelünket, a *Lightning Spell* mindent elpusztít körülöttünk, a *Quick Grow* segítségével pedig hirtelen óriásivá növünk.


A felvett követ fegyverként és lépcsőként is használhatjuk.

A ROSSZ FIÚK

Számtalan van belőlük. Utunk minden állomásán más és más alakban tűnnek fel, de alaptulajdonságaik ugyanazok: ha a fejükre ugrunk, egy rövid időre elkábulnak és kiszolgáltatottan várják a véget. Ekkor vagy ismételten rájuk ugrunk, ami után a mágikus erejük átszáll belénk, vagy felkaphatjuk őket és elhajítva fegyverként használhatjuk a néhány másodpercre megbénult testüket. De ne tartsuk őket túl sokáig az ölünkben, mert ha magukhoz térnek, akkor annak mi isszuk meg a levét! Ha egy ellenféllel ütközünk, akkor mágikus erőnkből elszabadul néhány egységnyi, amik egy darabig még ott köröznek a fejünk fölött, úgyhogy megmenthető néhány közülük, ha szemfülesek vagyunk. Ha a képernyő tetején lévő csuporból az utolsó adag varázslötty is elfogy, életet vesztünk. Külön említést érdemelnek a pálya végi főellenfelek, amelyek mérete csúcsokat döntöget, van hogy kilógnak a képből, olyan behemótok.

A KONKLÚZIÓ

A játék minden tekintetben csúcs. A grafika nagyon változatos, az animációk komoly munkáról tanúskodnak, a karakterek mozgatása kidolgozott és pontos (még a legnagyobb forgatagban is folyamatos). A varázslást is jó ötletnek tartom, hiszen annak ellenére, hogy nem egy ördöngösség, színt


A háttérek kidolgozottságára azt hiszem nem lehet panasz.

visz a játékba. A nehézségi fok elég magas, nemcsak a komoly ellenállás nehezíti a játékos dolgát, hanem a nagyon sok útvesztő, rejtett pálya, elágazás is próbára teszi a kitartásunkat. Külön kiemelném a példásan gyors lemezkezelést, ugyanis pillanatok alatt betöltődik a következő pálya, s ezáltal folyamatos az élvezet - bár ez a minimum, amit egy vérbeli 32 bites, CD-s játéktól elvárhatunk.

HÓKUSZ POKEUSZ

Ezentúl előre láthatólag minden hónapban jelentkezik rovatunk, a Hókusz POKEusz, amelyben tippeket-trükköket olvashattok kedvenc, de talán sikertelenség miatt félredobott játékaitokhoz. Nem szégyellünk visszakanyarodni az ősibb darabokhoz sem, hiszen sokan kértétek leveleitekben, hogy ezekhez is ismertessünk ötleteket. Most a PC-s tábornak nyújtunk segítő mancsot...

BATTLE ISLE 2

Néhány kód a kevésbé sikeres stratégáknak:

1 - AMPORGE	11 - GEEUSAT
2 - JOGRWAI	12 - KAIMAWA
3 - GERIDOS	13 - SIETIBU
4 - WABODAE	14 - GEDEROM
5 - BUFASWE	15 - ULUARGE
6 - GEHAUWA	16 - ABUNDWA
7 - OLARIBU	17 - LANADGE
8 - FITORGE	18 - WAFEFAL
9 - DAFATWA	19 - BUSALUG
10 - WABIKDO	20 - GEKEFZU

A-TRAIN

Ha erős anyagi hátteret szeretnétek magatoknak tudni, nyomjátok be egyszerre a **CTRL** és a **SHIFT** gombokat és írjátok be: **CHEATERWIMP.** Az érdekességre vágyók, az előző procedúrával azonosan, nyomják illetve írják be a következőket:

CTRL, ALT, BELLYBUTTON.

CANNON FODDER

Nemsokára itt a folytatás, de sokaknak még mindig nem sikerült befejezni az első részt sem. Gond egy szál se, megjött a felmentő sereg. Nos tehát: kapcsoljátok a térképre. Nyomjátok be a **CTRL-t** és írjátok be: **FODDER (CTRL bellyonval).** Ezután már nem lesz több gondotok a missziókkal; **ENTER** és túl vagytok a dolgon.

PRIVATEER

Sokakat tart izgalomban ez az Elite és Wing Commander keverék. Ahhoz, hogy a végéig eljussunk, nagyon hosszú utat kell megtennünk, s ehhez nem árt, ha egy strapabíró űrhajóval rendelkezünk. Tehát kezdjünk egy új játékot, mejünk a Ship Dealerhez és adjuk el mindenünket (fegyvert, műszert , stb.). **SAVE.** Lépjünk ki DOS-ba és töltsünk be egy **DECIMÁLIS EDITORT.** Én a PcShell-t ajánlanám. Editáljuk a savegame-t. A 000000 szektorban a 0032(0020) sorban, a kilencedik számpár második száma jelenti a hajótípust : 0 -Taurus, 1 - Orion, 2 - Centurion, 3 - Galaxy. Miután ezt átírtuk, mentsük ki, majd töltsük be újra a játékot. Nem kellemesebb egy jobb és erősebb hajóval kezdeni?

INCA

A szimulátoros rész baj nélküli átvészelését egy billentyűkombinációval meg lehet oldani : **SHIFT, ESC** (egyszerre).

SIM CITY 2000

Egy komplett város felépítése igencsak nehézkes tőke hiányában. Ezen könnyen segíthetünk: vegyük elő a hexadecimális editort (amiről már a Privateernél is beszéltem). Kezdjünk el egy új játékot, majd ezt gyorsan - változtatások nélkül - mentsük ki. Lépjük be az editorba, majd ugorjunk a 0032(0020)-as sorba. A nyolcadik számpártól kezdve a 00 02 42 20... számsort írjuk át 7F 02 FF FF... -re . Azt hiszem 2,000,000,000 $-ral már könnyebb lesz a kezdet.

T.F.X.

Igaz milyen nehéz ez a csodálatos szimulátor? Nos az eredményes harchoz nem is kell mást csinálnotok, mint repülés közben benyomva tartani a **SHIFT** billentyűt, s bepötyögni e szót: **PLOP.** Vigyázz, vigyázz rakéééétaaa... Jé, még mindig itt vagyunk? Akkor kapjuk el a fiút !

ULTIMA VII, THE SERPENT ISLE

A játékot a **SERPENT PASS** beírásával indítsuk el. Ezzel aktiváltuk a cheat mode-ot. A különböző gombok benyomásával a következőket tudjuk végrehajtani :

F2 és **N:** csapatunk egyik tagját mozgathatjuk, ezt a száma szerint kell kiválasztani a billentyűzeten.

F2 és **T:** Avatarba szállítás.

F2 és **S:** A britanniai dátumot és időt mutatja meg.

F2 és **I :** egy karakter megvizsgálása.

F2 és **C:** egy "item" létrehozása.

F3: Britannia térképén kell megmutatni, hová akarjuk szállítani csapatunkat.

F5: Megtanulhatjuk akármelyik varázslatot, ehhez írjuk be a nevét, majd nyomjuk meg az **ENTER**-t.

FLASHBACK

Akiknek nem sikerült volna befejezni még a legkönnyebb szinten sem a játékot, azoknak itt van néhány pályakód: **2-COMBEL, 3-ANTIC, 4-NOLAN, 5-A/ ARTHUR, B/ SHIRYU**

WING COMMANDER II

El akarjátok intézni a Kilrathi birodalmat egy időre? Ha igen, a játékot **"wc2 Origin"** -nal indítsátok el szó szerint (a kihagyás és a nagy "O" nagyon fontosak). Ezután a kapott találatok már csak csiklandozni fognak.

Rácz Gyula

Engedjétek meg, kedves PC-sek, hogy az oldal alján a C64-es kollégák is kapjanak egy szeletet. Nekik szánjuk a LONG LIFE-hoz megígért további három karakter választó-kódját illetve SATO újraválasztásához szükséges kombinációt:

FOXX	SATO	VOODOO	YAGO
→←→↓↑↑↑←	←←↑↓←→↑→	↓←→↑→←↑↓	↓→↑↑←↓→↓

ZE

Hosszú várakozás után végre megjelent a (tavalyi) év legnagyobb izgalommal várt játéka, a Zeewolf. Betöltése után azonnal kiderül, hogy az izgalom nem volt hiábavaló, mert a szimulátor csodálatos. A programot nagyjából úgy képzeljétek el, mintha a Desert Strike, Lynx és a Virus című, korábban megjelent helikopter-, illetve űrhajószimulátorok legelőnyösebb részeit egybeolvasztották volna egy teljesen élethű játékba. A külső nézetből irányított akciókban túszokat kell kiszabadítanunk, sérült helikoptereket kell biztonságos helyre kísérnünk, meg kell szereznünk és tartanunk a légi-, és szárazföldi fölényt, és így tovább. Mindezt persze csodálatosan megrajzolt és mozgatott poligontájakon, tengerek, hegyek, szántóföldek fölött. Magát a helikopterünket példásan könnyű irányítani, akár a joyt, akár az egeret részesítitek előnyben. A gép ugyanis mindig arra fordul, amerre mutatunk - ilyen egyszerű az egész. Nem kell mindenféle csűrőkormányokkal meg sebességszabályzókkal bíbelődnünk, hiszen gépünk a joy/egér folyamatos nyomására süllyed és gyorsul, elengedésére pedig emelkedik és lassul. Ezenkívül még néhány billentyűt kell kezelnünk, és kész.

Az ötletek nem újak, de a kivitelezés magáért beszél.



Komoly ellenállásba ütköztünk.

A LEGFONTOSABB KEZELŐBILLENTYŰK

- *RETURN:* taktikai képernyő ki/be. Ugyanúgy működik, mint a Desert Strike-ben, tehát a térképen kívül fegyvereink és üzemanyagunk mennyiségét is számszerűen megnézhetjük itt. A legjobb azonban az, hogy egy kis képernyőn itt is látszik a játéktér, tehát a gépet innen is irányíthatjuk. Az egyes célponttípusok között a fel/le, azon belül a konkrét célpontok között a jobb/bal kurzornyilakkal váltogathatunk. Itt olvasható el a feladat kivonata is (ez csak emlékeztető, nem túl részletes), valamint az, hogy például az épp kiválasztott ellenséges helikoptert lelőttük-e már, vagy sem. A képernyő pontos felépítését külön képen találhatjátok.
- *SPACE:* fegyvereink között váltogathatunk vele.
- *G:* ki/behúzza a futóműveket és ezzel együtt lassan süllyedni/emelkedni kezd a gép (ilyenkor a tűzgomb megnyomására a kopter "ugrik" egyet, ezzel igazíthatunk irányunkon, nem kell a futóművet ki-be huzigálnunk). Saját támaszpontjainkon leszállva (pl. az anyahajón) üzemanyagot tölthetünk és a raktárban feltölthetjük fegyvereinket az ellenfelek kilövéséért kapott pénz ellenében (a kurzornyilakkal). Pajzsunkat csak úgy tölthetjük fel, hogy kiszabadítjuk a túszokat. Ha mind meghal, az bizony pech.

Üzemanyag, és fegyvertöltőt néha a pályán elrejtve is találhatunk, épületek és tereptárgyak alatt.

- *P:* pause.
- *H:* csörlővel felvehetünk valami terhet, ha felette lebegünk. Ezzel a módszerrel saját tankjainkat is bevihetjük erősítésként az ellenség területére (néha épp ez a feladat). A teher élethűen himbálódzik alattunk, ezért vigyázzunk rá, mert ha sokszor odaverjük a földhöz, felrobbanhat. Egyes "rakományok" szállítás közben is irtják az ellenfeleket, ezzel mintegy megduplázva tűzerőnket. Épp ezért az sem csoda, hogy a légvédelmi ágyúk néha nem ránk, hanem hasznos terhünkre céloznak először.
- *ESC:* kilépés a küldetésből.
- *F10:* kilépés a játékból.

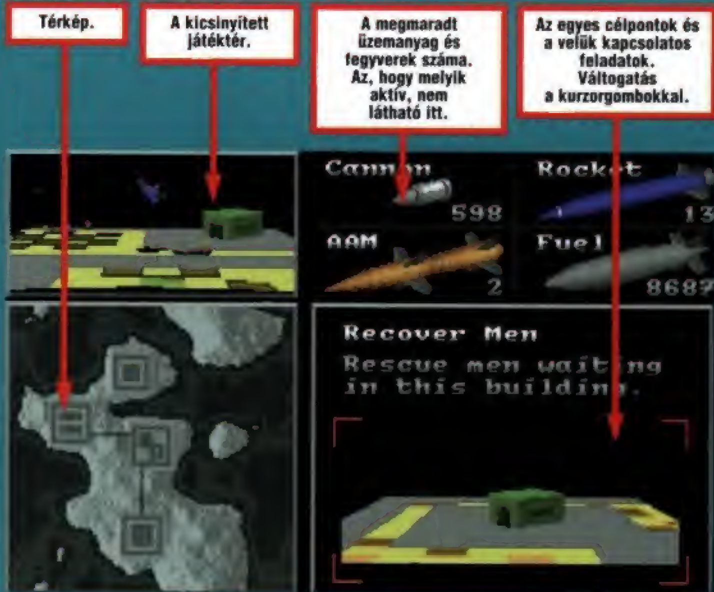
KONKRÉT TIPPEK

- már a legelején kezdjünk megbarátkozni az egérrel, ugyanis a későbbi pályákon sokszor szükség lesz arra az extra fordulékonyságra, amit ezzel a kezelési módszerrel kapunk. Sokkal



Ez a találat bizony nálunk ült...

könnyebb lesz így kitérni a tankok, ágyúk forduló csövei elől, mint a joy-jal, amely csak a négy alapirányt ismeri. A leszállásnál lehetnek ugyan gondok, de ilyenkor egyszerűen eresszük ki a futóművet és a CTRL megnyomásával váltsunk át joy-irányításra. Ilyenkor az autopilóta szépen lerak minket. Felszállásnál húzzuk be a kerekeket, majd váltsunk vissza egérre, és menet.
- levegő-levegő rakétáink elég fordulékonyak, úgyhogy nem kell sokat cicázni a célzással:



Térkép.

A kicsinyített játéktér.

A megmaradt üzemanyag és fegyverek száma. Az, hogy melyik aktív, nem látható itt.

Az egyes célpontok és a velük kapcsolatos feladatok. Váltogatás a kurzorgombokkal.

EWOLF

amint az ellenséges légijármű megjelenik a célzóképernyőnkön, adagoljunk neki oda egyet. Majdnem biztos, hogy talál.

- használjuk ki fegyvereink hatótávolságát. Amint valami feltűnik a célképernyőn (lehet, hogy ilyenkor a játéktéren még nem is látszik), álljunk meg és tűz. Ezzel a módszerrel garantáltan tovább élünk, mintha beleszáguldanánk négy-öt tankba.

- minden túszt mentsünk meg ha lehet, mert mindegyikért extra pontok járnak. A felhasználatlan fegyvereinket se pufogtassuk el feleslegesen, ezekért szintén pontokat kapunk.

- a töltőhelyeken nem csak venni lehet fegyvereket, hanem eladni is. Ez hasznos lehet, ha például minden repülőt kilőttünk, de maradt még néhány rakétánk. Ezeket adjuk el, a kapott pénzen pedig vegyünk tankok elleni fegyvereket. A gépágyú a leghasznosabb, mert az mindenféle célpont ellen jó.

- az ellenséges fregattok rakétával vagy ágyúval lehetnek felszerelve. Az ágyú hátrafelé nem tud lőni, úgyhogy innen nyugodtan kilőhetjük őket.

- mindig olvassuk el figyelmesen az eligazítást, mert a taktikai képernyőn nem derül ki, hogy például hány túszt kell megmenteni, így elég kínos helyzetekbe kerülhetünk, körbe-körbe keringve a pályán túszok után kutatva, amikor már rég mehetnénk haza.

- a túszokkal legtöbbször őrök is táboroznak, akik ha elérik a gépünket, azonnal felrobbantják azt a már benne levő emberekkel együtt. A foglyok kék, az őrök zöld ruhát viselnek, és általában külön épületből futnak elő.



Az üzemanyagtöltő már készenlétben áll.



A zöld fickó a mi emberünk.

- túszszabaditásnál vigyázzunk, hogy csak a (ricsárd) börtön ajtaját lőjük szét, magát a házat ne, mert akkor a foglyoknak is kampec.

- ha felrobbanunk, fegyvereink is elpusztulnak. Ezért ha gépünk nagyon legyengült, néha nem árt lepakolni a raktárba, mert különben hamar elfogyhatnak tartalékaink és a küldetést nem tudjuk befejezni.

- néha az ellenség saját egységeit is kilövi, ha úgy szállunk le, hogy az elpusztítandó objektum köztünk és az ágyú között van. Ilyenkor egyszerűen szálljunk fel-le addig, amíg a löveg el nem végzi a piszkos munkát.

Ennyi lett volna a Zeewolf. Mindenkinek szívből tudom ajánlani, mert kezelhetősége példamutatóan egyszerű, a látvány pedig teljesen élethű a füstölgő és égő tankokkal, integető emberekkel, a lövéseink nyomán porzó talajjal illetve csobbanó vízzel. Akár a szimulátorokat, akár a shoot 'em upokat szereted, ez a játék Neked készült!

Ancy

A játék a shoot 'em up és a szimulátor tökéletes keveréke.



576 KByte ÉRTÉKELŐ

ZEEWOLF KIADJA: **EMPIRE**

grafika	■■■■■■■■□□
hang/zene	■■■■■■□□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **93%**

C64 LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC

PC ÉRKEZÉSI

DISCWORLD

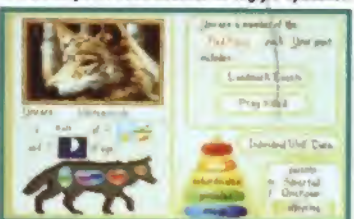
A *DISCWORLD* név mögött egy állati aranyos és jókora humorral megáldott, képregényfigurák főszereplésével elkészült kalandjáték húzódik meg, amelynek a játékpiac óriása, a **PSYGNOSIS** adott életet. Az Angliában és az óceán túloldalán népszerű fantasy humorista-szerző, Terry Pratchett ötletei alapján és állandó felügyelete mellett fejlesztett játékban egy kelekótya varázslót és állandó útitársát, az izgő-mozgó bőröndjét



irányítjuk, akik egy elszabadult sárkány megtalálásán serénykednek. A szakemberek minimum 100 órás játékidőt ígérnek, dögnehéz feladványokat és egészen pontosan 77 szereplőt: ezek az adatok még a Lucasarts-féle produkciókat is lepipálják, de a játék legnagyobb pozitívuma nem ebben rejlik, hanem az újfajta és egyszerűen zseniális kezelésben. Nincs ikontáblázat, nincs zavaró inventory állandóan a képernyőn, hanem csak akkor ugrik elő, ha főhőseinkre pöccintünk és még akkor is ide-oda tologatható, sőt át is méretezhető. Kivenni, betenni, használni: egy pillanat műve. Aztán itt vannak a fergeteges animációk, gegek, amiktől dől az ember a röhögéstől. És ha ez még mindig kevés, akkor az "angolszakos kollégáknak" tudom ajánlani a folyamatos párbeszédeket, amelyekben nemcsak hogy profi színészek szólalnak meg, hanem a képi humor mellett állandó audió-röhejt is eredményeznek.

WOLF

A *WOLF* névről minden bizonnyal leginkább egy szimulátor vagy akciójáték képe jelenik meg legtöbbünk képzeletében, azonban jelen esetben kicsit másról van szó. A **US GOLD** ezzel a névvel ruházta fel nemrég megjelent stratégiai játékát, amelyben a címhez igazodva, egy farkascsorda irányítása lesz a feladatunk. Gondoljunk csak bele, milyen nehéz lehet egy ordasvezérnek a dolga, hogy csapatának élelmet, védelmet és nyugalmat tudjon biztosítani. Állandó veszélyben forog a falka élete a prémvadászok miatt, akik nemcsak fegyveresen, hanem csapdákkal és vermekkel is az életükre törnek. Az élelem szerzése sem egyszerű dolog, gondos tervekre van szükség a zsákmányállat bekerítéséhez és foglyul ejtéséhez.



Az évszakok változása szintén gondokkal teli, a zsákmány és víz előteremtése évszakonként újabb és újabb kihívásokat állít a farkasok elé. Arról nem is beszélve, hogy folyamatos hierarchia harc folyik a falka vezetéséért, tehát nem egyszerű dolog a "kis családunk" irányítása. A játékban a környezet és a szituációk opcionálisan beállíthatók, de kérhetünk véletlenszerű alaphelyzetet is. A grafika nem a legmagasabb szintű, kissé szegényes, de a szerep- és stratégia játék elemek egészséges keveréke nagyon játszhatóvá teszi az anyagot. Az érdekes témaválasztás pedig igazi telitalálat.

STEREOWORLD

Hallotta már valaki a *STEREOWORLD* kifejezést? Aki nem, annak elárulom, hogy egy HATALMAS őrületről van szó, amely néhány hónap óta söpör végig Európán, megfertőzve emberek százezreit. A lényege, hogy nonfiguratív képeken (mint az adásszünet a tévén, csak színes pöttyökkel, kockákkal, formákkal) egy bizonyos nézőpontból bámulva őket egy teljesen élethű és 3D-s kép villan elő kiemelkedve a felület síkjából. Az utcákon árulják a képeket, albumokat, embertömeg pedig kiguvadt szemekkel állja körül a portékát, de az istennek sem lát többet, mint kusza vonalak, pöttyök összességét. Az **IMPACT SOFTWARE** kiadta az őrület számítógépes változatát, amelyben nemcsak állóképeket bámulhatunk megkövülve, hanem akár fallabdát is játszhatunk 3 dimenzi-



ós környezetben, vagy szeretteinknek készíthetünk 3D-s üdvözlőkártyákat személyreszóló feliratokkal - feltéve ha nem folyik ki közben a szemünk. Ezen kívül saját készítésű állóképek is alkothatók, sőt a szemünk előtt lepereg egy "morph-effekt" is, amikor szinte kézzel tapinthatóan átváltozik egy bicikli autóvá. Az egész trükk lényege, hogy ne a képre fókuszáljuk a tekintetünket, hanem mögé próbáljunk nézni. Amint felfedezünk egy apró formát vagy vonalat, akkor annak nyomán induljunk el a képen, és egy pillanat alatt kirajzolódik a térbeli alakzat. Vagy örökre kancsalok maradunk.

PSYCHO PINBALL

Nem gondoltam volna, hogy a flippercsászár 21st Century mellett a **CODEMASTERS** is bele mer vágni egy flipperprogram fejlesztésébe, aztán amikor az első demokat megláttam a *PSYCHO PINBALL*-ból, akkor kezdtem megnyugodni: nem konkurenciaharcról, hanem "békés egymás mellett élésről" van szó. A játékon meglátszik, hogy egy (a szó pozitív értelmében vett) gyerekes gárda készítette, ugyanazok, akik a Micro Machines sorozatot. A grafika és a hanghatások inkább a lágyabb stílus kedvelőit célozzák meg



- semmi fedetlen női kebel, hátborzongató haláifej, stb. És ez így van rendjén, hiszen nem mindenki értékeli a keménységet. Viszont szolgáltatásaiban bármelyik elöddel felveszi a versenyt, sőt! A négyféle tábla, a megszámlálhatatlan bónuszpont és al-játék elérésének lehetősége, a felületnek megfelelő fénytörésű és változtatható sebességű laszti, a többféle felületű asztal és az 1-4 játékos opció szinte már alapkövetelmények. Amit plusz szolgáltatásként értékelhetünk, az a valóban realisztikus asztal-lökdösés (tilt), mivel az eddigi idétlen mocorgás helyett valóban beleng az asztal és szépen, élethűen módosul a golyó útja is. A játék PC-re lemezes és CD-s változatban is megjelent, a különbség a bevezető képsorokban van, mivel CD-n Silicon Graphics képsorok fokozzák az adrenalinszintet.

THE SCOTTISCH OPEN - VIRTUAL GOLF

A múlt hónapi hírekben már beszámoltam a **CORE DESIGN** által fejlesztett *THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF*-ról, és lapzárta előtt két nappal meg is érkezett a végleges verzió. Nem vagyok egy nagy golfszakértő, de azt egyből érzékeltem, hogy valami egészen extra dologgal akadtam össze. Pont olyanoknak készítették a játékot, akik csak a tévéből ismerhetik ezt az úri sportot, és igazán nem is nagyon akarnak elmélyedni benne, de egy látványos és könnyen kezelhető golfprogramot szívesen beruháznának. Nem is a szó eredeti értelmében vett szimulátor, hanem inkább videójáték, hiszen leegyszerűsített szabályaival, könnyű kezelhetőségével és 3 féle látványos kameraállásával és animációival leginkább a kezdők kedvére akar tenni. Példának okáért a labda mozgását a három kamera felváltva mutatja, hol a labda szemszögéből, hol a játékos háta mögül - és mindezt ütés közben teszi! Ez adja a játék virtuális jellegét - mintha egy közvetítés legszebb pillanatait mazsolázná ki számunkra a számítógép. A játékosok átlagos tulajdonságokkal kezdenek, amelyek jó eredmények elérésével fokozatosan javíthatók. Természetesen a profik részére is tartogat meglepetéseket, hiszen a hétféle játéktípus, négyféle pálya és a nehézségi fok állíthatósága az ő igényeiket is maximálisan kielégíti.



OLDAL AMIGA

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS



Az *All New World of Lemmings*-ről már írtunk a PC verzió megjelenése kapcsán, most azonban - minő öröm - megjelent az Amiga 1200-as változat is a **PSYGNOSIS** jóvoltából. A történet ott folytatódik, ahol az előző részben abbamaradt, tehát hőseink ismét léghajón járják a világot, s így árasztják el a Földet. Lemmingjeink azonban nagyobbak lettek, így grafikájuk és animációjuk még kifejezőbb és tökéletesebb. Már az induláskor kellemes meglepetésben van részünk, hiszen például ninja lemmingek vagy ókori egyiptomi lemmingek közül is választhatunk. Ennek megfelelően a különböző törzsből való lemmingek nem csak a ruhájuk színében különböznek, hanem öltözetük, de még a járásuk és a mozgásuk is eltérő. A játékmenet és az irányítás szintén teljesen átalakult. Mindössze öt dolgot tudunk lemmingjeinkkel csinálni: megfordulni, blokkolni, ugrani, s ami vadonat új: tárgyakat használni, illetve a felvett tárgyakat letenni. Tárgyaink a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, mint például tégla, mellyel az előző részekhez hasonlóan építkezni tudunk, avagy WC-pumpa, amit a falak megmászására használhatunk. A programban immár a környezet, azaz a tereptárgyak, és az azokon található egyéb ellenséges, vagy barátságos élőlények is jobban kiveszik a részüket, de a legfőbb vetélytársunk ebben a részben is az idő.

SUBWAR

Ez a hónap a PC-s konverziók jegyében telik el, hiszen a **MICROPROSE**-féle *SUBWAR* is most jött ki Amiga 1200-asra. Az idő 2050, a helyszín a Mélytengeri Rendfenntartó Központ. A Föld felszíni ásványlelőhelyei és élelmiszertermelő vidékei teljesen elapadtak, az élet, és az azt szolgáló gazdaság a tengerekbe költözött. Hatalmas harc dúl az új területek meghódításáért, korántsem békés a vízalatti "paradicsom". Egy zsoldos hajó kapitányaként flottánkat vezényelve kell küldetéseinket végrehajtani, mint az egyik vagy másik mammutvállalat felbérelt zsoldosa. 12 missziót kell teljesítenünk a sikerhez, öttéle tengeralattjáró közül válogatva lavírozhatunk a tenger fenekén, 125 féle 3D-s objektummal találkozhatunk, melyek között többféle tengerfenéken közlekedő lánctalpas, tengeralattjáró, felszíni hajó, bálna, helikopter, repülőgép, harcálláspont, fegyverek, találhatók. A fény-árnyék hatást a közkedvelt Gouraud-shading technikával oldották meg, igen ízlésesen. Nagyon jó a műszerek funkciója, elrendezése, az egész emlékeztet egy repülőgép műszerfalához, a HUD-on egyedi módon jelennek meg a sonar által "letapogatott" célpontok. Áttekinthető az irányítópanel is, a joystickos irányítás megszokható, a grafika azonban kissé nehézkes és lassú, a hangok pedig szegényesek (a sonar bippegése nagyon hiányzik).



SIM CITY 2000



Ugye megmondtam, hogy a PC konverziók hónapja a mostani. A **MAXIS** a SimCity-vel egy fantasztikus sorozatot indított útjára és bár a programozói nem fogynak ki a jobbnál jobb ötletekből, most egy kis időre mégis visszatértek az őshöz, a városhoz a *SIM CITY 2000*-ben, amit Amiga 1200-asra jelentettek meg. A játék arról szól, hogy egy újonan alapított kisvárosban polgármesterré választanak. Polgármesterként pedig az a feladatunk, hogy a várost minél nagyobbá, vonzóbbá tegyük, azaz úgy kell fejlesztenünk a környéket, hogy az emberek a mi városunkba jöjjenek lakni. Ehhez pedig lakást, munkahelyet, vizet és áramot, szórakozási és tanulási lehetőségeket kell biztosítanunk számukra. A várost enyhén döntött felülnézetből látjuk, 256 színben pompázva, az építkezéseket és rombolásokat jópofa hangok kísérik (főleg erősítőre kivezetve) és ami a legfontosabb, rengeteg eszköz áll rendelkezésünkre a tevékenységek elvégzéséhez. A játéknak nincs határozott vége. Mindenki önmagával és az eddig elért eredményekkel versenyezhet, a cél egy minél nagyobb, jól működő város felépítése. Azt, hogy milyen jól végezzük munkánkat, elsősorban a lakosok száma és az újságok közvélemény-kutatásainak eredménye mutatja. Egy dolog azonban nagyon zavaró a játékban: iszonyú lassú, pedig 4 mb RAM kell az elindításához és ajánlott a hard-disk is.

WHIZZ

A **FLAIR** nevének hallatán a jóérzésűek hátán feláll a szőr, hiszen gyerekes játékaik miatt nem örvendenek túl nagy népszerűségnek. Most sem hazudtolták meg a róluk kialakult képet, de talán egy apró lépéssel feljebb léptek a minőségi ranglétrán a napokban megjelentetett *WHIZZ* című játékukkal. Az izometrikus ábrázolású logikai-ügyességi játékban egy varázsló nyulat alakítunk, akinek legfőbb vágya, hogy végigbukdácsoljon a számtalan pályán. Menet közben tárgyakat (zászlókat, kulcsokat, elemózsiát) gyűjtögethetünk, amelyekkel időt/energiát/pontot szerzünk, miközben ellenfelek, csapdák, zsákutcák állják utunkat. Ez eddig nem hangzik rosszul, hanem pocsékul. Ami a program előnyére szolgál, az az izometrikus játékok reneszánsza, a változatos hátterek és az elég nehéz játékmenet. Egy-egy rossz lépéssel komoly egészségkárosodást szenvedhetünk (hajkihullás, idegzsába, stb). Egy apró jótanács: a piros vagy fehér színű ellenfelek nem elpusztíthatók, azok útjából térjünk ki és rázzuk le őket, de az egyéb színűeket feltétlenül kaszaboljuk le, mert csak láb alatt vannak. Az elhullott ellenfelek kétféle kagylót hagynak maguk után, de csak a piros "ehető", a fehér mérgező (= energiacsökkenés). Aki szereti a stílust, az végül is elszórakozhat vele ideig-óráig, de mások messziről kerüljék el.



EMBRIO

Aki már megunta a szimulátorok idegesítő precízitását, az akciószegény anyagokat, a túl könnyen abszolválható küldetéseket, az most fellélegezhet, mert pont nekik találták ki a **BLACK LEGEND** programozói az *EMBRIO*-t. A program tulajdonságai egy mondatban összefoglalhatók: rég nem látott finomságú és gyorsaságú scroll, folyamatos akció, igényes hangeffektek és állati nehéz játékmenet. Egy képzelt bolygó felszínén teljesítünk szolgálatot homoksiklónkkal, mikor komoly támadás ér bennünket: minden irányból golyózápor zúdul ránk, rakéták és bombák robbanásai rázzák meg járművünket. Emberfeletti teljesítményre lesz szükségünk, ha a heves támadást vissza akarjuk verni. Grafikailag a program ugyan nem a legfejlettebb technikát alkalmazza (szegényes vektorgrafika), de azt legalább gyorsan animálja, ricegésnek nyoma sincs. A fegyverek változatosak: sorozatvetők, golyószórók, energialabdák, irányított és nem irányított rakéták - hogy csak a szaftosabbakat említsem. A becsapódások realisztikusra sikeredtek, a hanghatások mellett a képernyő is beleremeg a találatba. Egyszóval minden a helyén van, csak az a fránya nehézségi fok lett volna egy kicsit takarékra állítva. Az egyenlőtlen küzdelmet egy kicsit helyrebillenthetjük, ha a serial portról egy társunk is bekapcsolódik a játékba.

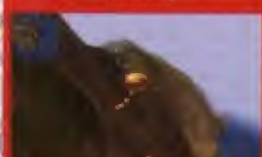


MAGIC CARPET

Ki ne szeretné az izgalmas, misztikus keleti történeteket, varázslók gigászi harcait, a fantasztikus szörnyeket? És ki ne hallott volna a híres repülő szőnyegekről, a varázslók közlekedési eszközéről? És ki ne akarná kipróbálni, hogy milyen is lehetett meglovagolni egy varázsszőnyeget? Ilyen lehetőséget senki nem szalaszthat el! Végre bárki felpattanhat egy repülő szőnyegre, s azon nyargalászva varázslatokat gyűjtögethet és félelmetes fenevadak után eredhet! S hogy kinek köszönhető mindez? Csakis a Bullfrognak, aki erdeti ötleteiről híres. Eredetiségben most sincs hiány, de a cég eddigi - főleg stratégiai - anyagaival szemben, most egy akcióügyességi játékot kapunk, ami persze nem baj.


Így szedjük fel a varázslatokat, melyek egy-egy köcsögbe vannak rejtve.


Ez a módja az ellenség likvidálásának - aki ezúttal egy óriásféreg.


A legyőzött ellenségből semleges mannabogyók szóródnak szerte-szét...


... a "Possess" varázslattal saját mannává alakítjuk...


...majd a "Castle" varázs után megjelenő léggömb begyűjti őket és a kastélyba viszi.

MIRŐL IS VAN ITT SZÓ?

A kerettörténet nyúlfarknyi: Molenubart, a krónikairó hatalmas vállalkozásba kezdett, a Varázslók Háborúzásainak Történetét akarta papírra vetni. Munkájával szépen haladt, de az istenek féltékenyek lettek, hogy e hatalmas művet halandó is elkészítheti, s ezért még mielőtt befejezte volna munkáját, magukhoz szólították. Így az utolsó 5.000 év története ismeretlen maradt. Amit tudni lehet erről a korról: az istenek minden élőlénynek valamennyi mannát ajándékoztak, s annak mennyisége határozta meg a képességeket, egészséget. A mannáért folytatott egészséges versengés harcba fulladt, gonosz varázslók szervezkedtek, gigászi teremtményeket küldtek egymás ellen, s a cél minél több manna gyűjtése volt. Mivel minden egyes élőlény után maradt valamicske manna, eszelős gyilkolás és értelmetlen harc vette kezdetét a manna birtoklásáért...

Itt lépünk a képbe varázslótanoncként, aki szőnyegre pattan, hogy megpróbálja visszaállítani az egyensúlyt a világok között, leigázni a gonosz varázslókat, s a manna mennyiségét mindenütt egyensúlyban tartani. Kalandunk során ötven világot járunk be, 24 varázslatot gyűjthetünk össze, közel húsz féle, félelmetes szörny ellen hadakozhatunk, s gyűjthetjük a mannát. Célunk: minden világban megsemmisíteni az ellenség kreatúráit, a belőlük származó mannát pedig összegyűjteni, pontosan annyit, amennyi a világ kiegyensúlyozásához szükséges. Harcunk nemcsak üldözésből áll, feladatunk megvédeni várusunkat, annak lakóit és a mannagyűjtő léggömböt az ellenség támadásaitól.


Békesség honol a picinyke táborban... egyelőre.


Nos, ez a térkép. A jobb sarokban varázslataink, felette pedig az aktuális nézeti kép.

THE SORCERER'S CHAMBER

A nem mindennapi intro után a szobánkban találjuk magunkat, ahol a kis *lemezikonokkal* menthetünk/tölthetünk, a *fejre kattintva* beírhatjuk nevünket, a *c:\ DOS-ba visz*, a *földgömbbel* pedig új játékba kezdhetünk. A megkezdett játékot a *homokórával* folytatahatjuk. Van mód hálozati játékra is - biztos buli lehet - de sajna nem volt lehetőségem kipróbálni. A játék elején beállíthatjuk milyen hangkártyánk illetve vezérlőnk van. A program támogatja a VFX-1 virtuál sisakot - sajnos egyelőre nem rendelkezem ilyennel. Ha már a látványnál tartunk, F10-zel 3D-s nézetre válthatunk, s a játékhoz adott kékpiros szemüvegben, 3D-s élményben lehet részünk. Nem rossz, csak hosszú távon fárasztó. Emellett van egy harmadik "nézőmód", amikor stereogrammban játszhatunk. Aki látott már stereogramm képet, az tudja, hogy a látszólag kriksz-kraksz kép síkja mögé kell nézni, s ha "jól bambulunk", előtünik egy 3D-s, meglehetősen sajátos kép. Aki még nem látott ilyet, annak elsőre döbbenetes. Ezen kívül egy rakás látványadalék tartozik a játékhoz. Be lehet kapcsolni a sebességérzetet (elmossa a látóteret, csak 8 MB), az árnyékokat, lehet lágyítani a grafikát, felhőket jeleníthetünk meg (csak 8 MB). Ja és még valami: ha van 16 MB-unk, SVGA-ban is játszhatunk...

A képernyő tetején olvashatjuk le kastélyunk, léggömbünk és a magunk energia és manna mennyiségét. Az adott szintet akkor teljesítettük, ha a kastélyban a mannamennyiség elérte a minimumot. A léggömb alatti csík a léggömbbe szedett manna mennyiségét mutatja, erre jó vigyázni, mert ha egy teli léggömböt megtámadnak, nagy veszteségek érhetnek. Az irányítás egyszerű: aki nem joy-jal játszik, az az egérrel állíthatja a dőlésszöget, a kurzor billentyűkkel gyorsíthat/lassíthat. A nagy térképre az Enterrel léphetünk, ahol egyben varázslataink közül is válogathatunk (a numerikus billentyűkkel is válogathatunk közülük repülés közben).


Bár hasznos az a varázskőcsög, de veszélyes a méhkast megbolygatni... Legjobb gyorsan felkeresni a teleportot!

Kell némi ügyesség a Magic Carpethez. Az első néhány pályán még "csak" ellenséges szörnyeket teszünk el láb alól, de később megjelennek a rivális varázslók embereikkel és monstrumaikkal. Ha túljutunk az első néhány pályán, veszett repkedések elé nézhetünk: üldözhetjük az ellenséget, védhetjük kastélyunkat és léggömbünket, semlegesíthetjük a mannákat - mindezt a lehető legsebesebben, mintha égne talpunk alatt a szőnyeg.

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ
MAGIC CARPET — KIADJA: EOA

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **86%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA,SVGA CPU: 486
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SWORD of HONOUR

A C64 hőskorában se szeri se száma nem volt a közkedvelt ninja-történetekre épülő játékoknak - volt amelyik csak az akciókra, volt amelyik a gondolkodásra és taktikázásra is épített (IK+, Exploding Fist, Last Ninja). Hosszú időnek kellett eltelnie ahhoz, hogy egy, az elődökkel versenyre kelő program napvilágot lásson. Lehet, hogy túl sokára nyúlt a várakozás... Az Amiga és PC változatok megjelenése után 2 évvel mutatta be üdvöskéjét a német illetőségű PRESTIGE, bízva abban, hogy még nem húnyt ki teljesen az érdeklődés a 8-bites gépre megjelent programok iránt.

A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR...

A történet szerint a japán dinasztiák legnagyobbikának, Yuichiro shogunnak féltve őrzött szamurájkardja, a család ereklyéje egy holdfényes éjszaka eltünt. Rablásra gyanakodtak, nem is alaptalanul: Toranaga nagyúr, Japán északi részének uralkodója így próbálta meg behódolásra rábírni az évszázadok óta útjában álló Yuichirot. A családi drámával fenyegető esemény nagyon megrázta Yuichiro shogunt és titkon felbérelte országa legtapasztaltabb bérgyilkosát (ez Te vagy) és megbízta a mágikus erejű kard visszaszerzésével - eddig a történet.

MIT TEGYÜNK ÉS MIVEL?

Műfaját tekintve a játék az akció/stratégia kategóriákba sorolható. Nem egyszerűen jól kell forgatnunk a kardunkat, hanem az eszüknek is vágnia kell. Az egyes helyszínekről gyakorta két-, vagy háromfelé ágazik el az út és minden irány más és más ellenfelet, feladatot, információt vagy segítséget rejt. A földön fekvő tárgyak felvehetők és kellő időben használhatók is. Például az egyik helyszínen egy halálán lévő papba ütközünk, akin csak egy speciális gyógyír segíthet. Több helyszínnel távolabb egy vízköpőn nem tudunk átjutni. Visszafordulva egy harcos ninjába ütközünk, aki mögött valami furcsa tárgy lapul. Ha legyőzzük a harcost kiderül, hogy a földön egy nagyhatású orvosságos pirula fekszik. Szaladjunk vele a paphoz, aki cserébe egy buddha-szobrot ad át nekünk, amit feláldozva a kútnál, átmehetünk és folytathatjuk utunkat. A levert ellenfelek hullája mellett és elvétve a földön is fegyvereket találhatunk, amelyeket érdemes begyűjteni, de SOHA ne az egyéb tárgyak eldobása árán! Nem tudhatjuk, hogy egy papirusztekercs vagy kaja mikor jöhet jól. Az ellenfeleket amúgy is le lehet győzni egy kis koncentrálással, főleg a távolról bevitt ütések eredményesek (repülőrugás a fejre, majd azonnal visszaugrás alapállásba - szinte mindenkinél beválik).

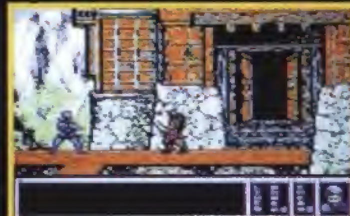


Ugye milyen szép a háttér? Igazi mestermunka.



Itt vehetjük fel a batyunkba a mágikus gyógyszert.

Külön kitérnék a billentyűzet speciális funkcióira. Az *F1-gyel* a dilógus/tárgylista képernyő között válthatunk, az *1-9 gombokkal* használni tudjuk az aktuális pozícióban lévő tágyat. *SHIFT plusz 1-9-cel* átadhatjuk őket valakinek. *Commodore plusz 1-9-cel* pedig eldobhatjuk a feleslegessé vált cukkokat. *INS/DEL* nyomására kiíródik a legutolsó üzenet/párbeszéd szövege, *SPACE*-szel shurikent dobhatunk (már ha van nálunk), a *RETURN*-nel pedig az aktuális szobát lezárhatjuk a kintről jövő támadások ellen. A joystick használata egyértelmű, de azért érdemes az első képernyőn (ahol még nincs ellenfél) begyakorolni a védekező és támadó mozgásokat.



Ez kemény küzdelem lesz, alig van már energiánk.



Érdemes a beteg papnak segíteni, nem lesz hálátlan.

A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR!

MEGOSZLÓ VÉLEMÉNYEK

A játék grafikája két részre osztható. A hátterek igazi mesterművek (királyi paloták a messzeségben, függőkertek, templomrészletek), a karakterek azonban apró termetük ellenére is elnagyoltnak tűnnek. Mozgásuk darabos, kissé suta. Ezt feledteti azonban a valóban kihívásokkal teli és kitartást igénylő játékmenet: ezt jelzi a 4 lemezoldalnyi sűrített adat is. Fölösleges és bosszantó (legalábbis a külső szemlélő szempontjából), hogy minden egyes helyszínt külön tölt be a program, legalább 10-15 helyszínt illett volna bepakolni a memóriába a folyamatosság kedvéért. Mindezek ellenére játszható az anyag, olyannyira, hogy tervezzük teljes térkép és feladatrajz készítését az elkövetkezendő számok valamelyikében.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SWORD OF HONOUR — KIADJA PRESTIGE

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■■■□□□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **82%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM 4MB HD 1MB VIDEO SVGA CPU 386 CD 1 ZENE SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Fantazmagória

Üdv mindenkinek! Az ehavi (sajnos immáron csak egyoldalas) Fantazmagóriában egy új őrületről, a kártyás fantasy játékokról olvashattok. Most persze sokan kétkedve ingatják fejüket, hogy vajh' mi újat hozhatnak be a kártyás játékok az amúgy is túlzsúfolt fantasy és sci-fi piacra? Eleinte jómagam is értetlenül állítam eme játékok hallatlan népszerűsége előtt, hisz kívülről szemlélve egy-egy parti meglehetősen kaotikusnak és unalmasnak látszott. Aztán nagynehezen, fáradtságot s időt nem kímélve beszereztem egy-két paklit, s elkezdtem játszani. Csak ekkor döbbentem rá, hogy mennyi lehetőség rejlik egy kártyás játékban, ami nem kizárólag a szerencsére, hanem a logikára is épít. Először is, a lapok sokféleségét figyelembe véve jó ideig nem fullad méla unalomba a játék. Amennyiben mégis kezdene egyhangúvá válni a dolog, elég néhány új paklit szereznünk, s máris megoldottuk a problémát. Persze semmi sem fenékig tejfel, hisz bizonyos szempontból a kártyás-játékokban lehet a leginkább tápolni. Gondoljunk csak bele: milyen paklit állíthat össze magának az, aki mondjuk 20-30 csomagból válogat? És milyet az, aki csak 5-6 pakliból? Szóval aki egy igazán kemény paklit akar összeszedni, annak igen mélyen a zsebébe kell nyúlnia. Magyarországon a két legelterjedtebb kártyás játék a Magic - The Gathering és a Spellfire.

MAGIC - THE GATHERING

Tán az első kártyás fantasy játék, épp ezért népszerűsége külföldön és itthon egyaránt hatalmas. A Magic két vagy több varázsló harcán alapul, cél a többi játékos megsemmisítése. Minden résztvevő egy adott számú életponttal indul, ezt az ellenséges szörnyek illetve varázslatok csökkenthetik. Természetesen mi is idézhetünk szörnyeket, varázstárgyakat, ezekért manát kell áldoznunk. A manát ún. föld-lapok adnak, minden földlap csak a színével megegyező manát ad. A legtöbb lapnál meg van kötve, hogy leidézéséhez milyen színű manát kell áldoznunk.

Igen sok függ attól is, hogy paklinkban milyen szörnyek vannak. Minden szörnynek van egy támadó és egy védő értéke, harcban ezek különbsége adja meg, hogy a teremtmény túlélte-e az ütközetet. Ezeken kívül van még számtalan varázslat, varázstárgy és egyéb lap, ezek ismertetésébe kár is lenne belemerülni. Egy biztos: a Magic hosszú távon kellemes szórakozást biztosít a stílus rajongóinak, korra való tekintet nélkül.

SPELLFIRE

A TSR első (s valószínűleg nem is utolsó) kártyás játéka az ADandD népszerű világain játszódik. Az alappaklihoz (mely a Magic-hez képest meglepően olcsó) szerezhetünk Ravenloft, Dark Sun, Forgotten Realms, Greyhawk és Dragonlance kiegészítő csomagokat.

A játék célja ezúttal nem ellenfeleink kiirtása, hanem 6 birodalom-kártya lerakása. Természetesen itt is vannak hősök, varázslatok, varázstárgyak és segítők, de ezek megidézéséhez nem kell semmi. Csak lerakjuk a lapot és kész...

A Spellfire-ban a legfontosabbak a hősök, hisz csak ők támadhatnak és védhetnek egy birodalmat. Minden hősnek van egy szintje, harcban mindig a magasabb szintű csapat győz (döntetlennél a védekező fél diadalmaskodik). Egy hős vagy szörny szintjét varázstárgyakkal, varázslatokkal vagy segítőkkel növelhetjük. A varázstárgyak egyébként permanensen megmaradnak, míg a varázslatok és segítők csak egyszer használhatók.

A legyőzött birodalmakat le kell fordítani, ezek egy időre kiestek a játékból. Az így megsemmisített lapokat csak úgy hívhatjuk vissza, hogy ledobunk 3 lapot a kezünkből.

A játék érdekes újítása, hogy a birodalmakat piramis alakzatban kell leraknunk, s ellenfelünk csak a legfelső lapot támadhatja. Ezt elfoglalva nyomulhat csak a második, majd harmadik sorban lévő birodalmak ellen. Őszintén szólva nekem a kártyás játékok közül a Spellfire a legszimpatikusabb. Részben az egyszerű, ámde gördülékeny szabályok, részben pedig a színvonalas illusztrációk miatt.

Hát akkor egyenlőre ennyit a különféle kártyás játékokról. Aki szeretné maga is megismerkedni ezzel a jópofa hobbival, az készüljön fel jónéhány napi heveny mászkálásra, mivel a Magic és Spellfire (főleg az előbbi) hiánycikknek számít. Én már csak arra vagyok kíváncsi, hogy vajon mikor jelenik meg az első magyar nyelvű kártyás játék? Meglehet, hogy már nem kell sokat várni...

T.J.

EGY BEBÖRTÖNZÖTT COMPUTER-KALÓZ A L T E R N A T Í V Á I :

HALÁLOS INJEKCIÓ

VAGY ÖNGYILKOS KÜLDETÉS.

CYBERIA

Amikor elsőnek kezembe kaptam a Cyberiát, még emlékszem, amint az installálása közben a játék dobozát nézegetve elmorfondíroztam azon, hogy pofátlanság az Interplay részéről a dobozra gyönyörű szép színes fotókat rakni, miközben azokról magáról a játékról semmi sem derül ki. Annál nagyobb volt azonban a meglepetésem, miután elindítottam a programot, s kiderült, hogy azok az említett fotók valójában magát a JÁTÉKOT ábrázolják. Igen, ez bizony játék nagy betűkkel, hiszen számomra úgy tűnt, hogy eddig mindenkinek, aki elakadt vele, s hozzám fordult, az életét mentem meg egy-egy hasznos tippel. Ez egy egész estét betöltő interaktív mozi, amely elől egyszerűen nem lehet addig felállni, amíg nem néztük végig.

Bevallom első nekifutásra a Cyberia játékmenete még nemigen tetszett, hiszen valójában kalandjaink fix animációk formájában peregnek le, ami ugyan így csodálatosan élethű, de nekem elsőre egy kicsit túl korlátoltnak tűnt. Ám belemerülve az izgalmas történetbe, az egyre nehezebb akció- és logikai feladatokat megoldva mutatja meg a játék a valódi arcát. A történet többféleképpen is megoldható, persze egy csomó "zsákutcával", az akció, és a logikai feladatok változatosak, a repülős részek pedig, az új csillagot, a Novastormot is felülmúlják. Ez utóbbi részek talán a legélvezetesebbek: a majdnem teljes képernyős játéktérben az összes mellettünk elsuhanó ellenséges gép, lövedék zaja kivehető, felismerhető. Egy tipikus példa: egy templom mellett elhaladva tökéletesen lehet hallani a félrevert harangokat. A hangulatot bombasztikus zenék emelik, s persze a programozók mindenre gondoltak: az ellenfeleink összes CB-s üzenetét is kiválóan fogjuk, egyszóval az összhatás fenomenális. Ha valaki dicsekedni akar barátainak, hogy mire is képes a PC-je, azt ajánlom, szerezze be a Cyberiát.



A fúrótorony megvédésére jó reflexekre lesz szükségünk.



"Sajnálom öregem, de én voltam a gyorsabb."

A TÖRTÉNELMI ELŐZMÉNYEK

2027-et írunk. Mi egy computer-kalózt, egy tipikus "laza" stílusú fickót, Zebulon Pike Kingstont, rövidebben ZAK-ot fogjuk alakítani, aki kezdetben az FWA (Free World Alliance) titkosszolgálatának a börtönében sínylődik. A titkosszolgálat főnöke, William Sorenson Devlin hasonló stílusú ember, ám neki inkább morbid humora van, s egy ajánlatot tesz ZAK-nak: választhat a halálos injekció vagy egy öngyilkos küldetés közül. Hogy miért pont hősünket választották ki erre a küldetésre? Nos ZAK-ban is ez a kérdés merül fel, amire Devlin válasza: mert ő a legjobb BLADES-kezelő. (Bioptic Low Amplitude Displayed Energy System) A BLADES-ről tudni kell, hogy egy napszemüveghez hasonlít, ám akinek van érzéke a kezeléséhez, az szinte minden szerkezetet át tud tapogatni, azaz látni vele. Nos mivel ZAK nem nagyon szereti az injekciókat, inkább belevág a küldetésbe.

A játékba bejelentkezésünk után választanunk kell az akció, és a logikai részek három féle nehézségi foka közül. (Mindkettőt nem lehet legkönnyebbre rakni.) A kezelés roppant egyszerű, lényegében csak a kurzor-billentyűkre, és a SPACE-re lesz szükségünk, a lövöldözős részeknél azonban ajánlott egeret használni. A program ezeknél a részeknél is minden igényt kielégít, így a kényelmetlen "pilóta" irányításról az "F"-fel átválthatunk a hagyományos irányításra is. A játék automatán fogja elmenteni az állásainkat bizonyos részeknél, ha pedig menet közben akarunk állást tölteni, úgy az "L" billentyűvel tehetjük azt meg.

Devlin a misszió céljáról állandóan csak homályosan fogalmaz, illetve csak kevés információt mond el, a BLADES-en keresztül is majd csak az aktuális feladatokra figyelmeztet. Indulás előtt nagyvonalakban persze vázolja a Cyberia Project célját: el kell jutnunk észak-kelet Szibériába, s ott egy kutatóbázison - ahol állítólag egy titkos fegyver van születőben - meg kell tudnunk minden áron, hogy mi folyik, mielőtt a kutatás eredménye a Kartell (ez egy bűnszövetkezet) kezébe jut. Ehhez vissza is kapja ZAK a BLADES-jét, valamint adnak neki még egy plaspistolt is. Utunkat a Norvég Tengeren kezdjük, ahol első kapcsolatunk Santos lesz, akinek a fúrótornyán egy TF-22-es Transfighter vár ránk.

A NORVÉG TENGEREN

A fúrótoronyhoz légpárnás hajón érkezünk. Kiszállva Santos szól le a hangárba hangosbemondón, hogy a jobb oldali ajtón keresztül menjünk fel hozzá. Tegyünk így. A folyosón azonban egy másik ügynökbe, azaz ügynöknőbe, Giaba botlunk, aki egy fegyvert szegez ránk. Forduljunk felé, s adjuk oda a plaspistolunk töltetét. Így már leereszti a fegyverét, ám nincs sok időnk társalogni, mivel a fúrótornyot támadás éri. Gyorsan menjünk Gia után, majd az elágazásnál jobbra. Egy gépágyút fogunk most



Az anyahajó megostromlása még csak a bemelegítő feladat.

irányítani, amelyhez innentől már csak a gyorsaságunkra, és az ügyességünkre lesz szükségünk. Egy jótanács: amikor Gia a "Magnetic Mine!" felkiáltással figyelmeztet minket, gyorsan pásztázzuk végig az óceán felszínét, mivel egy akna közeledik.

Ha sikeresen végzünk az ellenséggel, Gia lép hozzánk s az izgalmas csata után egy csókra szomjazik. Kétféleképpen folytathatjuk: ha ellent mondunk Gianak (ez az egyszerűbb megoldás) a hangár másik ajtaján keresztül, a liftet bekapcsolva, majd felliftezve egyből a TF-22-eshez jutunk. Ha megcsókoljuk Giat, magunkra haragítjuk a kamerán át leskelődő féltékeny Santost, aki azzal az ürüggyel, hogy mi csaltuk a fúrótoronyhoz



A jól végzett munka gyümölcse.



Kár, hogy a tájakban nincs időnk gyönyörködni.





Az Arkangyal Bázis kihaltsága csak pillanatnyi látszat.

az ellenséget, elfogat minket, és megkínoz elektrosokkal. Ekkor azonban közbelép Gia, s a szerencsétlen páros kinyírja egymást. Még szerencse, hogy a bilincsünk távkapcsolója a földre leesve aktivizálódik. Forduljunk oda Santos holttestéhez, és vegyük ki a plaspisztolja töltetét. A raktárban körülnézve találhatunk egy ládát ez azonban sugárérzékeny robbanóanyagot tartalmaz, tehát ne vizsgáljuk át a BLADES-szel (F10). Ha azonban Santoséktól rögtön az első elágazásnál jobbra fordulunk, egy létrához jutunk, amin másszunk fel. Fenn az első ajtón menjünk be, majd az ajtó kapcsolójához lépve rögtön zárjuk is azt le magunk mögött. Ezután húzódjunk a dobozok mögé, így hősünk az egyik őrt hallgatja ki, amint az épp megkapja CB-n az üzenetet főnökei haláláról, és a szökésünkről. Elindul felénk, ám csak akkor lőjünk, amikor már emeli felénk a pisztolyát, különben elé fogunk tüzelni. Miután az őr egy hátast vetett a mélybe, menjünk a repülőhöz. Odaérve a túloldalon egy újabb őrt láthatunk sétálni. Úgy menjünk a doboz mögé, hogy az takarjon minket. Ha végeztünk ellenfelünkkel (itt kapcsolódik újra össze a kétféle történet), nézzünk el a repülő hátuljához, ahol a gép aljára erősítve hősünk egy időzített bombát fedez fel. A BLADES-szel vizsgáljuk át (F2), s hatástalanítsuk. (Jobbról balra haladva a 2. ,4., 6. kapcsoló.) Szálljunk be a gépbe, s indulás.



Az alagútban a tartálykocsikra semmiképp ne lőjünk.

EGY KIS LÉGI CSATA A KARTELL DRÓNNAL

A repülőn utazva Devlin jelentkezik be, s közli, hogy hamarosan nagyobb Kartell erőkbe fogunk ütközni. Ezután a már említett repülős, lövöldözős részek következnek, amelyekhez azt hiszem másra nincs szükség, mint jó reflexekre. Egy jótanács: az alagútba érve a tartálykocsikra ne tüzeljünk, s az alagút vége felé ennek érdekében leginkább csak a jobb oldalra tüzeljünk. Ha minden jól megy, hamarosan Szibériában landolunk. Devlin üzen ismét, s elmondja, hogy a Kartell emberei sajnos már megelőztek minket, tehát készüljünk fel a legrosszabbra.



A kibiztosított gránátot figyelmen kívül hagyva, könnyen így járhatunk.

SZIBÉRIA

Itt megint két út lehetséges: jobbról közelítve a kutató komplexumot rövidebb az út, s csak egy ventillátoron kell sikeresen átugranunk, majd egy fülsüketítő géptermen kell áthaladnunk, még mielőtt ZAK dobhártyája beszakadna. A raktárban egyelőre még ne toljuk el a ládát, hanem menjünk ki a folyosóra.

A másik út balra hosszabb, tehát sietnünk kell (rögtön kell nyomni az irányokat), különben emberünk megfagy. Itt egy újabb tűzharcba is keveredünk, majd egy kódolt ajtó állja az utunkat. Ismét átvizsgálás következik (F2), s így az áramköröket átlátva nyissuk ki a zárat. (Jobbról balra haladva 2., 5., 7. kapcsoló.) Tovább haladva kapcsolódik össze újra a két cselekmény-szál: a biztonságiak kapuja előtt találjuk magunkat. Lépjünk oda balra a kapcsolótáblához, s vizsgáljuk át infrared scannel (F1). Az így látott számokat rakjuk emelkedő sorrendbe, s így üssük le a kapcsolótábla billentyűit (2571 és ENTER). A folyosón az első jobbra nyíló ajtón menjünk be, ahol egy rakás Kartelles fickót kell kinyírnunk. (Egy tipp: rögtön, ahogy benyitunk, jobbra, tűz, ismét jobbra, tűz. Ezután hősünk egy fedezék mögé ugrik, s onnantól szokványos módon folyik a csata.)

Visszatérve a folyosóra, a következő ajtó mögött csupán egy lényeges dolgot, egy komputert találunk, melynek üzeneteiből egy igen hasznos információt vehetünk ki: a személyi adatokhoz a kódszó, egy híres hős, aki "a hálóteremben függ". A folyosó következő ajtaja a hálóterem, ahol meg is találhatjuk az említett ember portréját. A folyosó utolsó ajtaján belépve újabb két Kartell tagba botlunk, épp tanácskoznak. Először ne csináljunk semmit, csak hallgassuk ki őket. Amikor az Arnold nevű távozik, lépjünk a fal mögé, s onnan lőjük le a másikat. Menjünk ki mi is a másik ajtón, ahol egy újabb folyosón keresztül egy újabb számítógépterembe jutunk. Üljünk le a jobbra lévő géphez, s üssük be az említett kódot (EINSTEIN). A személyi adatok végén (ahol nincs fénykép) egy különös kódsort láthatunk, ezt jegyezzük meg alaposan. Visszatérve a folyosóra hirtelen kinyílik egy liftajtó, s csak annyira van időnk, hogy tüzeljünk. (Már előtte nyomjuk egyfolytában a jobbra nyílt, és a tüzet.) A lift utasának azonban így is volt ideje kibiztosítani egy gránátot, tehát gyorsan fussunk a liftajtó kapcsolójához, s üssük be rajta a komputeren látott kódot. Ha elég gyorsak voltunk, a liftajtó bezárul, s a detonáció csak a liftaknát rázza meg.

Menjünk vissza a raktárba, s immár toljuk el a sarokban lévő dobozt, mely egy ajtót takart el.



Egy kis tűzharc a labor őreivel.

Az ajtó mögött egy különös liftet találunk, melyre álljunk rá. Lenn az eddigi ténykedéseinknek köszönhetően már nincsenek őrök, csak egy figura másol be valamit egy számítógépbe egy üvegablak mögött. Menjünk oda az ablakhoz, s akkor osonjunk át a túloldalra, amikor a fickó éppen elfordul a monitor felé. (Ha észrevesz minket, elég "fullasztó" élményben lesz részünk.) Lépjünk ki a folyosóra, s látogassuk meg balra az első ajtón keresztül az iménti emberünket, s nyírjuk ki. Visszatérve a folyosóra jobbra forduljunk, s a folyosó végén lévő ajtón lépjünk be. Itt az egyik tudós hullája fekszik egy üvegfal mögött, de ami számunkra fontosabb, bent van egy kódkártya is. Az itt lévő komputerrel nyissuk ki az üveges szoba szellőzőnyílásait (VENT), s térjünk vissza a különös lifthez. Most azonban ne menjünk fel, hanem forduljunk balra, s lökjük ki a rácsot. Így a szellőzőrendszer folyosójára jutunk, aminek a végébe érve, az immár nyitva lévő nyíláson keresztül kivehetjük a kódkártyát.



Az elszabadult vírus megtette a hatását.

FORDULATOKBAN GAZDAG KALAND, IZGALMAS AKCIÓ, A NOVASTORM-OT IS MAGA MÖGÉ UTASÍTÓ LÖVÖLDÖZŐS RÉSZEK: A CYBERIA BEMUTATJA, MIRE IS KÉPES MA A PC EGY CD-ROM-MAL.

A KUTATÓ LABOR

Térjünk vissza a még fel nem derített folyosóra, s balra menjünk el egészen a végéig. Amint kinyílik a végében a kapu, rögtön ugorjunk fedezékbe (SPACE), ugyanis egy újabb kis tűzharc



A számítógéppel gyorsan válasszuk ki a vírusmentesített vakcinát.

következik. Ha végeztünk a Kartell utolsó embereivel is, ne menjünk még tovább, hanem balra, a kódos ajtón menjünk be. Az itt található computerből megtudhatjuk, hogy a kutatómunka melléktermékeként gyilkos vírusokat fejlesztettek ki, amelyek most elszabadultak. Nyolc vak-



A vakcinában le kell gyengíteni a vírusfertőzést.

cinát már előkészítettek ellenük, amelyből a tudósok már ötöt felhasználtak. A maradék három közül válasszunk ki hát egyet, s gyengítsük le benne a fertőzést, tehát újabb lövöldözés következik. (Ha 50% felett a teljesítményünk, már jó.) Ha ez megvan, lépjünk be a folyosó utolsó ajtaján. Az öltöző termek után a karantén részbe kerülünk. Itt láthatunk egy Kartell tagot összegömbölyödve, elég ramaty állapotban. Ha nem akarunk mi is az ő sorsára jutni, igyekeznünk kell. Menjünk át a következő helyiségbe, s lépjünk a furcsa szerkezet oldalánál lévő billentyűzethez. Válasszuk ki az imént legyengített vakcinát, s álljunk be a szerkezet közepére. Ha minden jól megy, a sugár megjelenése után egy hang tudatja velünk, hogy immár immunisak vagyunk.

Folytassuk utunkat a következő szobába, ahol egy újabb furcsa szerkezetre figyel fel hősünk. A következő ajtót még ne nyissuk ki, hanem üljünk le a számítógéphez. A komputer üzeneteiből megtudhatjuk, hogy az ajtó mögött a nano-



Immár végre immunisak vagyunk.

technológia újabb szörnyszülöttjei tanyáznak, melyek némelyike képes repülni, míg egyes példányai csak csúsznak-másznak. A középső ikonnal indítsuk el az előbb látott gépet, más néven Charliet, ugyanis csak "vele" lehet a mutánsokat elpusztítani. A játék legnehezebb lövöldözős része következik, elég egy elmulasztott ellenség, és hősünk úgy jár, mint az Alien sorozat szerencsétlen áldozatai. Ha ezzel végeztünk, biztosíthatok mindenkit, a nehezén már túl vagyunk.

Immár akadálytalanul léphetünk be az ajtón egy újabb folyosóra, mely egy különös működésű lifthez vezet. Világítsuk át a lift kapcsolótábláját (F2). Négy dugattyút fedezhetünk fel. A feladat: mindegyik dugattyú karjának a közepén van egy csődarab, ezekkel kell összekötni a liftet vezérlő két csővéget. A dolog nehézsége



A lenehezebb rész: elég egy ki nem lőtt mutáns, és Game Over.

persze az, hogy egyszerre csak egy dugattyút tudunk telefújatni levegővel, s a dugattyúk különböző sebességgel ereszkednek vissza. Ennek ellenére nem túl nehéz dolog, mindenkinek sok szerencsét hozzá. Ha sikerült, a kutatóintézet központi termébe jutunk.

ZAK megtalálta hát végre, amiért ide jött, de hogy mi is ez voltaképpen, azt még ő sem tudja. Egy biztos: az a nagy sejt alakú valami, aki magát Self Unit Scientist Projectnek nevezi válaszol a kérdéseire, értelmes lénynek tűnik. Ekkor bejelentkezik a BLADES-be Devlin, s gratulál hősünknek. Ám annak, amit ezután mond, már kevésbé örül ZAK, ugyanis kiderül, hogy ez a valami nem is fegyver, hanem mi vagyunk azok. ZAK-nak tehát úgy tűnik befellegzett, hiszen a Self Unit is érzékeli, hogy hősünk testében harminc másodpercen belül egy nukleáris töltet robban fel. A Self Unit azonban felkínál egy utolsó lehetőséget: egyesüljön vele ZAK, s így együtt képesek túlélni. Nincs tehát más választásunk, menjünk a Self Unit alá, és "folyassuk" magunkra.

DEVLIN ŰRBÁZISA

Immár különös élet-halál közti formájában ZAK Devlin bázisa ellen indul, fel az űrbe. Egy kis űrháború veszi tehát kezdetét, aminek végén végre Devlint átköltöztetjük a pokolba. A bázis robbanásától hősünk visszaesik a föld légkörébe, s ezzel ZAK kalandja befejeződött... Legalábbis



Végül mindenre elszántan Devlin bázisa ellen indulunk.

egyelőre, ugyanis a stáblista alatt hallható mentősök CB-üzeneteiből az derül ki, hogy ZAK a zuhanás után még mindig életben maradt.

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELŐ

CYBERIA — KIADJA: INTERPLAY

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **96%**

C64:	LEMEZ		KAZETTA			
AMIGA:	500	1200	CD32			
PC:	RAM: 4MB	HD: 3MB	VIDEO: VGA	CPU: 386		
	CD: 1	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND	ADLIB

Már megint megjelent egy verekedős játék. Mostanában ez nem túl nagy hír, hiszen az utóbbi egy-két évben annyi hasonló stílusú, verekedős őrület jelent meg, hogy összeszámolni is lehetetlen. Mindegyik ugyanolyan, semmi újdonság, csak a fickók nevei meg a hátterek változnak, soha egy különleges karakter vagy helyszín, semmi jele a sérüléseknek (tisztelet a kivételnek)...

A SHADOW FIGHTER AZONBAN MÁS

Már a karakterek kiválasztásánál látszik, hogy jónéhány újdonságra fel kell készülnünk. A megszokott harcosok között ugyanis vadonatújak is feltűnnek, például egy kardokkal hadonászó szamuráj, egy rendőrtiszt, egy kosárlabdázó, sőt egy metamorfózisra képes robot is! Természetesen a helyszínek között is vannak kuriózumok, hiszen elég ritkán jut alkalmunk arra, hogy Ausztráliában, Dániában vagy éppen az űrben harcoljunk. Sajnos azonban a helyszínekkel kapcsolatban meg kell jegyeznem, hogy a nevek semmit nem árulnak el magáról a pályáról, mert néhány példától eltekintve az országra egyáltalán nem jellemző hátteret takarnak (például Mexico egy jellegtelen házat, Dánia pedig egy kosárlabdapálya, ami sokkal jobban illett volna az USA-hoz). Legtöbbször azonban találó lett a kiválasztás, például a japán sziklakert, a thai-box ring, vagy a New York-i Szabadságszobor előtti építkezés állványzata. A hátterekkel kapcsolatban nagyon jó újítás, hogy mindegyiknek sajátságos hanghatásai és szurkolói vannak, valamint hogy a díszlet egyes elemei aktívan is részt vehetnek a harcban (a legjellemzőbb példa: Slamdunkkal kilőve egy égő kosárlabda-varázslatot a dán pályán, az az ellenfél eltalálása után a háttérben található gyűrűbe is belepattan, sikeres kétpontos dobásként). Maguk a harcosok egyszerűen gyönyörűek. Mindegyik hatalmas, nagyon sok egyéni mozgással és legalább három special move-val.









MÉG A VÉR IS CSÖPÖG...

A játék újításai révén kiemelkedik a verekedős játékok mezőnyéből. Szolidan ugyan, de fröcsköl a vér (mely a későbbi menetekre akár az egész padlót is beboríthatja), a háttérben a nézők őrjöngenek, kocsijukat próbálják beindítani vagy épp egy acélállványon egyensúlyozva integetnek, karaktereink pedig minden tudásukat és varázserejüket beleadva harcolnak a végső győzelemig.

Ancy



Cody: kato-master, nagyon sok special move-ja van.

Electra: utcagyerek, akinek kedvenc babája egy konnektor volt, ezért szereti úgy az elektromosságot.

Fakir: misztikus karakter, késekkel, varázsszőnyeggel, teleportálással. Nem rossz.

Khrome: DNS-mutációval előállított robot, morph-képességekkel. Nem túl erős.

Kury: titokzatos tibeti lény, inkább szörny mint ember. Méretéhez képest nem túl erős és ellenálló.

Lee Chen: kung-fu harcos, villámgyors kezekkel és nunchakuval.

Manx: olyan, mint Maugli: erdőben nőtt fel. Úgy harcol, mint egy tigris.

Okura: gazdátlan szamuráj, aki villogó kardjával és hatalmas testével mindenre képes, még ölni is. Az egyik legjobb és legszebb karakter.

Salvador: szakadt kinézetű utcai harcos. Nem túl elegáns, de nagyon erős.

Slamdunk: Jordan és Bruce Lee keveréke, ugyanolyan jól bánik az ökleivel, mint a labdával (melyet fegyverként fel is használ).

Soria: Izomtestű kick-box bajnok. Egymás között hívják Van Dammenak. Elég gyenge karakter.

Tonk: nem egy jellegzetes karakter. Kedvenc fegyvere a tűz.

Top Knot: thai box világbajnok, de biztos pehelysúlyban, mert elég gyenge.

Toshio: kisgyerek, a Katu Dragon iskola utolsó képviselője. Mozgása egy tornászéhoz hasonlít.

Yarado: azték varázsló, sok, belső erőből fakadó energiával.

Yurgen: hatalmas termetű nyomozó, aki a harcosok között elvegyülő gyilkost üldözi. Gumibotja félelmetes.

576 ÉRTÉKELŐ

SHADOW FIGHTER — KIADJA: GREMLIN

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **86%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

EGY KÉPREGÉNY
MELYNEK FŐHŐSE TE LEHETSZ!

Peter Grey egy teljesen hétköznapi ember volt, aki mellett az ember egyszerűen elmegy az utcán. Egy leromlott állapotú kis könyvkereskedés tulajdonosának mondhatta magát, ahol a vevők nem túlságosan tolongtak. A felesége nemrég hagyta ott a legjobb barátjával, egyszóval élete romokban hevert. A gondjai elől - talán gyerekesnek tűnik - a képregények közé menekült. Kedvenc sorozata a Cygnus Comics-tól a Darksheer sorozat volt. Most azonban úgy tűnik erről az élvezetről is le kell mondania, ugyanis a Cygnus Comics bejelentette, hogy befejezi Darksheer kalandjait.

Nos, ebben a helyzetben vesszük mi át Peter irányítását az EOA legújabb kalandjátékában, a Noctropolisban. A játék kezelése a Blue Force-éhoz hasonló, meglátszik, hogy ez is amerikai játék. Az egér jobb gombjára tehát egy "piramis" jön be, erről válogathatunk a megfelelő parancsokból. (Open - nyitni ; Look - vizsgálni ; Move - mozgatni, ám ezzel lehet gépeket működtetni is ; Get - felvenni ; Goto - menni ; Talk - beszélgetni ; Travel - utazni ; Setup - a program paramétereinek beállításai ; Disk - állás mentés/töltés ; Inv - inventory ; Use - a tárgyainkat használni.)

A játékmenet elsőre talán furcsa lehet, ugyanis a megszokott kalandjátékokkal ellentétben nem mászkálhatunk össze-vissza a képernyőköa, mindig csak oda mehetünk, ahol értelmes dolgot tudunk csinálni. Ez azonban rövid játék után megszokható. A játék grafikája (ez azt hiszem a képeinkből is látszik) nem mindennapi. Gyönyörű, színes, kézzel rajzolt SVGA felbontású ún. képregény stílusú háttereken digitalizált színészek alakítják hőseinket, akikkel persze végig digitalizált dialógusokban beszélgethetünk. A játékban ugyan nincs semmilyen forradalmi újítás, vagy szemet gyönyörködtető animáció, de már csak a káprázatos hátterek, no meg a misztikus sztori miatt is érdemes ezt az anyagot végigjátszani.

OTTHON, ÉDES OTTHON

A történet elején tehát szokásunkhoz híven otthon lopjuk a napot. Vegyük fel a számláinkat az asztalról, majd menjünk hátra, a szobánkba. Itt a sarokból egy képeslapot vehetünk fel (az ex-feleségünk írta irónikus stílusban), s tegyük el az asztal alól a figyelmeztető levelet, valamint az asztalról a "Szeretnék Darksheer lenni" pályázat visszaigazoló nyugtáját. Nos, már sok szó esett Darksheerről, nézzük meg tehát ki is ő valójában, s vegyük fel a szék elől, az ottománról a képregényt.


Peter itt érkezik az ismeretlen, de mégis ismerős városba.

Mint láthatjuk, Darksheer leginkább Batmanhez hasonlítható, ő Noctropolis, az örökké sötét város igazság-bajnoka, aki kiirtja, vagy hűvösre teszi a rosszfiúkat. Ehhez az erejét egy különös anyagnak köszönheti, egy folyadéknak, ami voltaképpen nem is folyadék, hanem a sötétség tiszta esszenciája, ez a Liquidark. Ezt az anyagot egy ősi szerzetesrend fejlesztette ki, amelyre Darksheer még civil emberként annak idején véletlenül bukkant rá. Darksheernek van persze egy csodálatos partnernője is, ő Stiletto, akihez - talán betegesnek tűnhet ez egy képregény figura esetén - mint azt a hősünk szobafalán lévő posztereket elnézegetve rájöhetünk, Peter különösképpen vonzódik. A képregény utolsó részében Darksheer visszavonul, mivel úgy gondolja hogy ő ennél az igazságosztó szerepnél többre született. Az olvasás után hősünk elszenderedik, s rémálmából egy vámpírszerű nőszeméllyel a csengő ébreszti fel.

Menjünk a bejárati ajtóhoz, s beszéljünk a kis küldönccel. Egy csomagot tart a kezében, s azt állítja, a jövőnk van benne. Kérdésünkre, hogy mi van benne (What's inside...) valamit misztériumról, álomról, cselszövésről kezd beszélni. Kérdezzük meg, kinek jött, majd mire kiderül, hogy nekünk a Cygnustól, adjuk hát oda a pályázat nyugtáját. (Whois... , Grey... , I've got...) A csomagban a pályázat nyereménye, két érme, és nagy meglepetésünkre a Darksheer sorozat folytatását találjuk. Elolvasva a képregényt kiderül, hogy Noctropolis börtönéből egy Flux nevű alak kiszabadította a legveszedelmesebb bűnözöket, így alkotva egy teamet, melynek tagjai: Succubus, a női démon, Greenthumb, az őrült tudós, aki egy baleset következtében a mutáns növényei segítségével tért vissza az élők sorába, TopHat a varázslónő, Drealmer, aki képes gyilkolni az emberek álmain keresztül, s végül Master Macabre, aki valaha becsületes sebész volt, ám miután a bűnözés magával sodorta, brutális gyilkossá vált. Használjuk az ezüst érmét, melyet hősünk a megszokástól vezérelve felpöcköl a levegőbe. A földre leesve azonban megmagyarázhatatlan dolog történik: egy kapu jelenik meg, amely magába szippantja Petert.

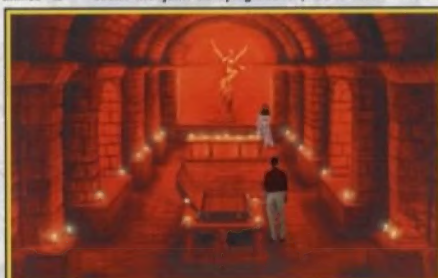
N O C T R O P O L I S




A mauzóleum a Succubus otthona.

NOCTROPOLIS CITY

Egy ismeretlen, de mégis ismerős város közepére érkezünk. Menjünk az újságárushoz, aki furcsa formának


Végre rátaláltunk a Succubus-ra...vagy ő talált ránk?

tart minket. Mondjuk, hogy nem idevalósiak vagyunk, majd amikor elmondja, hogy Noctropolisba kerültünk, kérdezzük a képregényből ismert Desmond atyáról. (I'm not..., I'm looking...) Azonban semmit sem mond ingyen, tehát adjuk oda neki a képregényünket. (Maybe..., How about this...) Így már hajlandó információval szolgálni, s ad egy újságot is, amiben valami betörésről írnak az obszervatóriumba, s még valami botrányról az épülő Sunspire Toronyházzal kapcsolatban. Ezután kérdezzük ki őt mindenről, amiről tudjuk, mivel így címeket tudhatunk meg. Menjünk is el egy új címre (travel), a templomhoz.

A kerítésnél ólálkodó fiútól megtudhatjuk, hogy az atyát hetek óta fogva tartja egy démon kőszobor, a Succubus műve. Balra a kerítés mellől vegyük fel a drótkábelt, s törjük le a rozsdás kerítésvasat. Nyissuk ki a

jobboldali lámpa aljánál az elektromos részek fedelét, s csatlakoztassuk a kábelünket. A vasat használva Peter ráköti a kábelt a vasra, s az egészet a kútba hajítja. Miután a szobor szétrobbant az elektrosokktól, lépjünk be a templomba, s menjünk be a gyóntatófülkébe. Nyissuk ki az ablakot, ami mögött valóban Desmond atya ül, aki azonban kezdetben minket is démonnak vél. Magyarázkodjuk ki magunkat (Father Desmond..., Easy, Father...., The people..., Then you..., I destroyed...), mire megkérdezi, hogy mi a nevünk, s felajánlja, hogy legyünk mi a következő Darksheer. Fogadjuk el (Yes, Father...), majd kérdezzük ki őt is mindenről.



A SUCCUBUS NYOMÁBAN

Az atya ad egy - talán a Succubus nyomára vezető - csontot, ezt vigyük el a Főutcához, a Hall of Recordsba. Ez egy információs központ, tehát adjuk át a csontot az emelvény tetején tanyázó hivatalnoknak. Miután megvizsgálja, kiderül, hogy a csont egy a száz évvel ezelőtti katasztrófában elpusztult, akkor nagy hatalmú ember, Benjamin Hutchins maradványa. Ezután őt is kérdezzük ki mindenről, különösképp erről az emberről, akiről elmondja, hogy a Mauzóleumnál van eltemetve. Az atyánál tett látogatásunkkor megtudtuk Stiletto címét is, de mivel őt egyelőre nem tudjuk meggyőzni arról, hogy mi leszünk a következő Darksheer, inkább menjünk a Mauzóleumhoz. Nyissuk ki a hátul lévő rácsot, s lépjünk be az ajtón. A krematóriumban találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg a koporsót, melyről egy újabb címet, Peter Bornick özvegyének a címét olvashatjuk le. Húzzuk félre a takarót az első hulláról. Vegyük ki alóla a koporsó kulcsát, és használjuk is. Másszunk be a koporsóba.

Egy kis utazás után egy kriptába érkezünk, ahol hamarosan társaságot is találunk: a rémálmunkból már ismerős Succubust. Teljesen mindegy, mit beszélünk vele, a vége az lesz, hogy most a valóságban is belénk mélyeszti a fogait. Halálos mérgétől már csak perceink vannak hátra (ezt láthatjuk a kép sarkában), tehát igyekezzünk. Toljuk el a szobrot, mire az emelvény elmozdulásával egy lejárat nyílik. Vegyük fel az eközben felreppent csipkedarabot, s menjünk le. A Succubus "hálószobájában" vagyunk. Toljuk félre a matracon a párnát. Az alatta látható naplót nyissuk ki, melyből kiderül, hogy a Succubus egy bombát rejtett el a templomban. Az egyik szobor kezében egy lándzsát láthatunk, ezt törjük ki, s feszítsük ki vele a balra lévő rácsot. Ha kijutottunk, irány a templom. Az oltár mellett egyből felfedezhetjük, hogy eggyel több szobor van, vegyük fel tehát a középső plasztik szobrot, s a párnát elhúzva a detonátort is. A Succubus látva, hogy a trükkje füstbe ment, immár szemtől szemben az atyának támad. Az atya persze nem képes őt lelőni, mivel a Succubus egy az azelőtt nála szolgált nővér testébe van beleköltözve. Stiletto azonban még idejében érkezik, s verekedni kezd a Succubusszal. Ne habozzunk mi se, vegyük le az oltárról a kelyhet, töltsük meg szentelt vízzel, s öntsük a Succubus nyakába... A Succubustól tehát megszabadultunk, azonban a mérgétől immár Peter is erőtlenül rogyik össze. Stiletto meg már épp kezdett volna megkedvelni minket, ezért gyorsan elvisz minket Shadowlairbe, Darksheer menedékhelyére.


● A Neon Noose bárban a tönkrement Dynatek főnöke italozgat.



● Az opera előtti "hölgy" szívesen megmutatja a portékáját.

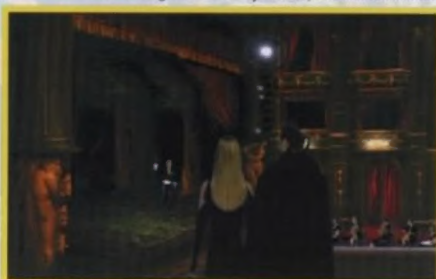
NYOMOZÁS A SUNSPIRE TOWER KÖRÜL

A Liquidark-os medencéből kijövet immár gyógyultan eszmélünk. Stiletto kérdésére, hogy hogy vagyunk, válaszoljuk hogy remekül (I feel great...). Ezután Stiletto próbára teszi képességeinket. (A helyes válaszok: Damn!..., You bitch!..., I've had enough..., ACTION: Incapacitable, ACTION: Kiss.) Immár hajlandó válaszolni az összes kérdésünkre. (Ha esetleg valaki elszúrná a próbát, Stiletto lakásán kérhet még egy utolsó lehetőséget.) A Shadowlair oszlopai közül kettőben rejtekhelyeket találhatunk, ezeket kinyitva az egyikből a shadeskin (Darksheer ruhája) és a Liquidark gránát kerül elő, míg a másikból egy könyv a Darksheer történelemről, és a Noctroglyph (amivel láthatatlanok tudunk lenni). Menjünk a Sunspire Towerhez, és vizsgáljuk meg a teherautót, amelyről a virágokat rakodják. Az autó oldaláról hősünk a Central Park Növényház címét olvassa le. Beszéljünk az őrrel. Adjuk be neki a mesét, hogy a város felügyelettől jövünk új tervekkel (I'm from the city..., It's got..., He won't...), mire ő a Cygnushoz, Sam Jenkinshez irányít. Bemenni tehát továbbra sem tudunk, szóljunk hát Stilettonak, aki erre női fortéllyal eltereli az őr figyelmét. Menjünk be az építkezésre, s a gerendákról vegyük fel az üvegvágót, majd másszunk fel a teherliftre. Lökjük le róla a rakás téglát, s kapcsoljuk be a motorját. Fenn vegyünk magunkhoz egy üvegdarabot, s liftezzünk vissza. A Cygnus (ez a képregény világában egy építész cég) előterében beszéljünk a portással, Wandával. (How about..., I'm with..., Listen..., You got it...) Panaszkodik a melegre, tehát ha elintézzük a szerelőnél, Leonnál, hogy megcsinálja a légkondicionálót, talán beenged minket Jenkinshez. Menjünk be a jobboldali ajtón a gépházba. Leon egy irtózatos nagy bunkó, s kérésünkre, hogy csináljon valami kis hűvöset, rá se hederít. Ismét Stilettonak kell szólnunk. Stiletto bájai ismét célra vezetnek, a léhűtő elárulja, hogy csak Wanda bosszantására nem kapcsolta még be a berendezést. Miután Leon Stiletto jobbegyenesétől elszenderül, kapcsoljuk át a gépen a piros kapcsolót. Ismét beszéljünk Wandával (Perfect...), aki most már beenged minket Jenkinshez. Beszélve Jenkinsszel (az elejtett óráját vegyük fel) kiderül, hogy a Sunspire Tower körül különös dolgok történtek, például arra kérte őt a megbízó, hogy legelőször a legfelső szintet fejezzék be, valamint valami titkos





A játékmenet nehézkessége ellenére a sztorinak, a gyönyörű SVGA háttereknek, és az egyes karakterekhez remekül kiválasztott színészeknek köszönhetően a Noctropolist minden "kalandornak" bátran ajánlom.


● Tophat bűvészelőadásához nem tolonganak az önként jelentkezők.



"Egy fél kiló házi kolbászt kérnék."

szerkezetet is vittek oda, amelyet a Dynatek cég fejlesztett ki. (I'm from..., Who's the whacko..., What kind..., That's pretty...) Kérdezzük ki őt is mindenről. (Tell me about...) Ezután beszéljünk ismét Wandával, akit hamarosan a cég főnöke Ms. Shoto hívatja magához, akinek a liftkódját hősünk kifigyeli. Vegyük fel Wanda asztala mellől a leesett liftkártyát, és segítségével mi is liftezzünk fel. Csevegjünk Ms. Shotoval. Beszélgetésünk azonban még eredménytelen, mivel nem hajlandó semilyen konkrétummal szolgálni az építkezésről. Ha elmegyünk Bornick özvegyéhez, vagy a nemrégiben tönkrement Dynatek főnökéhez, Jim Drake-hez, a Neon Noose bárba (a Dynatek székház romjait őrző rendőr igazít minket útba), beszélgetve velük kiderül, mindkettőjük szerencsétlensége a Sunspire Towerhez kapcsolódik.





Macabre áldozatai karácsonyi díszben.

GREENTHUMBNÁL VENDÉGSÉGBEN

Látogassunk el a növényházhoz, s hatoljunk be az üvegvágóval. Greenthumb növényei közé kerültünk, amelyek rögtön el is fogják hőseinket. Greenthumb is megjelenik, és sajnálkozását fejezi ki, hogy nem tudjuk őt elkísérni az operába a NEX előadásra. Miután Greenthumb távozott, használjuk a Liquidark bombánkat, amitől a növények elhalnak. Vegyük fel a földről az alélt Stilettot és távozzunk. Az üvegház előtt egy plakátot sodor a szél, ez szintén a NEX-et hirdeti. Gyógyítsuk magunkat ismét a Shadowlairben Liquidarkkal, majd menjünk a Hall of Recordsba, s a hivatalnokot kérdezzük az operaház címéről.

TOPHAT BEMUTATÓJÁN

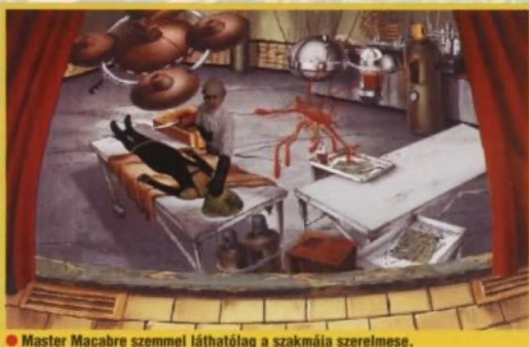
Az operaház előtt egy rosszleány árulja magát, ám inkább menjünk be. TopHat előadását láthatjuk, ám cseppet sem nyeri el a tetszésünk, mivel Stilettot elvarázsolja mellőlünk, s csak akkor kaphatjuk vissza őt, ha elhozzuk neki az Obszervatórium lencséit. Mielőtt azonban oda mennénk, térjünk vissza az üvegházhoz, s a mellette lévő teherautóból vegyük ki a magokat, és a növesztőszert. Ezután irány az obszervatórium, aminek a biztonsági kamerája előtt a Noctroglyph segítségével menjünk át. A bejárat mellett rakjuk a magokat a fal repedésébe, és öntsük rájuk a növesztőszert. A falon keletkezett lyukon másszunk be. Bent vegyük fel a csavarhúzót, az olajozót, és a jegyzetfüzetet a liftről. (Persze úgy mászkáljunk, hogy nehogy reflektor fénybe kerüljünk.) Liftezzünk fel a teleszkóphoz, s az olaj és a csavarhúzó segítségével vegyük ki a lencséket. Térjünk vissza vele az operába. TopHat persze nem tartja be az ígéretét, hanem inkább még minket is megsebesít. Miután a takarító kioldozott minket, vegyük fel TopHat késeit, s ismét gyógyítsuk magunkat Liquidarkkal. Térjünk vissza az operaházba. Vegyünk fel a színpadról egy téglát, álljunk a középen látható színpadi lifthez, s vágjuk a téglát a kapcsolójához. Lent az öltözőasztalról vegyük magunkhoz a sminkes dobozt, és a nyakláncot. Húzzuk el a kosztümöket, s a mögöttük lévő ajtón másszunk át. Vegyük fel a cső tetejéről a csavarhúzót, s akasszuk ki vele a helyéről a zárt ajtót. Az ajtó mögött egy frissen megkötött téglafal van, nyissuk hát ki a tűzoltócsapot, majd a csövet felvéve irányítsuk a falra a vízsugarat. A lyukon keresztül egy csoport vagányba botlunk, beszéljünk velük, ám információikat ők sem adják ingyen. Ajánljuk fel nekik először a késeket (Did you..., Listen..., Tell you...) Ekkor elmondják, hogy látták Stilettoékat, további ajándékért, a nyakláncért pedig elmondják, hogy a triciklin, amin távoztak a belvárosi hentes logoját látták. (What about..., How about...) A hentes címét az újságárustól tudhatjuk meg. Vegyünk a hentesnél házi kolbászt. (Do you make..., Yeah..., I don't..., How about...) Az újsággal fizessünk, mivel épp kifogyott a csomagolópapírból. Ezután nyissunk be a hűtőkamrába. Vegyünk fel egy húskampót, toljuk el a kicsontozott marhákat, s másszunk le a mögöttük lévő létrán.

MASTER MACABRE BIRODALMÁBAN

Master Macabre "műtőjébe" jutottunk. Ahogy ő is mondja épp időben, hiszen épp most kezd munkálkodni Stiletton, s szegényt az egyik ujjától meg is szabadítja. Az előadás azonban nem sokáig tart, mivel minket pedig mérges gázzal kábít el. Ébredésünkkor Master Macabre jó vágású ábrázata vigyorog ránk. Rövid beszélgetés után elmegy, hogy tompább, fájdalmasabb eszközöket hozzon. Immár tehát mi is le vagyunk kötözve egy műtőasztalhoz, azonban a savas edényt le tudjuk rúgni, amely leesve szétmarja Stiletto ágyának a fékét. Ezután az asztalt meglökve az felborítja a generátort, ami eltolja Stilettot egy éles kés mellett, mely elvágja a szíjjait. Miután kiszabadultunk, vegyünk el egy lombikot a polcról s



nyissuk ki az ajtót. Macabre lép be, akin Stiletto megbosszulja a levágott ujját. Macabre áldozatai raktárában töltsük fel a lombikot savval, s mehetünk tovább. A ventillátor lapátjai között ugorjunk át, majd ott vegyük fel a lomok közül a csap-kereket, és vágjuk le a kötelet, az üvegdarabunkkal. Menjünk vissza az előző helyre, s kössük a kötél egyik végét a hatalmas nehezékre, míg a másikat Peter a ventillátorba hajítja. Miután a kötél elszakadt, menjünk ki a nehezék ütötte lyukon. Dobjuk a savat a csatorna feletti csőhöz, mire az leesve egy hídat alkot. Menjünk át, majd ott rögtön az első ajtón jobbra be. Vegyük fel a földről a hajlított rudat, amivel az előző helyen tegyük biztonságossá a keskeny hídat. Menjünk át, s a következő helyen a kerekünkkel zárjuk el a csatornát. (Ha akarunk, az itt található hálóval, patkányt foghatunk Macabre raktárában.) Ott, ahol az előbb a rudat vettük fel, másszunk le a csatornába, melyen ke-



Master Macabre szemmel láthatólag a szakmája szerelmese.